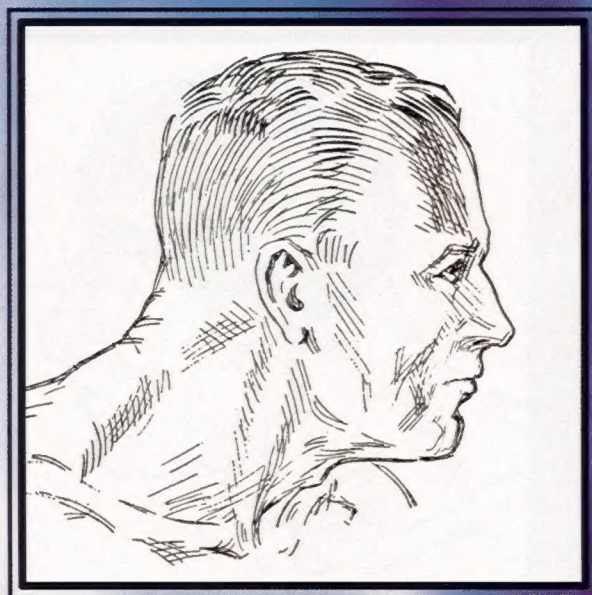
O CORPO HUMANO É O ÁPICE DA FORMA.

A EVOLUÇÃO CONTINUA PREPARE SEU CÉREBRO.

Palavras: Fervil Imagem: Bernard

Diretório

8 **MAILBOX**
E-mail dos leitores

14 **EM REDE**
As novidades do ciberespaço

20 **CIBERCULTURA**
Corpo & mente

24 **TUTORIAL**
Ablaze Pro, promova seu site

30 **NETCIÊNCIA**
Coração urbano

32 **CINTO DE UTILIDADES**
O melhor da vida é grátis...

36 **BIBLIOTECA DO FUTURO**
Acervos multimídia enriquecem seu conhecimento

42 **COPA 98**
As melhores jogadas já começaram no campo virtual

46 **VOCÊ SERÁ UM CYBORG?**
A interação homem-máquina

56 **NET2PHONE**
Batendo um fio pela Rede

62 **NERD, EU?**
Os jovens que dispensam a praia para navegar no ciberespaço

64 **WEB EM NOVO ESTILO**
Encontre os mistérios do HTML 4.0

68 **500 ANOS DEPOIS**
Redescobrindo o Brasil

70 **NANOTECNOLOGIA**
Explorando o infinitamente pequeno

76 **A DROGA DOS ANOS 90**
Você é viciado em Internet?

80 **APRENDA A FAZER SUA HOME PAGE - PARTE XXII**
Mais um show de Java Script

86 **GAMES**
Curta as dicas dos jogos mais famosos da Rede

88 **ETECÉTERA...**
Páscoa à vista!

91 **WEB GUIDE**
Especial Aventura

98 **CATIRIPAPO**
Os pratos da balança

Ano 2 Nº 23
abril 1998

Milagres da era digital

Existe uma revolução acontecendo bem ao seu lado. Uma revolução que tem como arma o objeto mais complexo do Universo. Em um dos maiores paradoxos da Ciência, pesquisadores de todo o planeta estão utilizando à carga total seus cérebros, para entender o cérebro. O objetivo? Substituir funções humanas por dispositivos eletrônicos, a famosa integração homem-máquina.

Fascinados por tudo o que diz respeito à tecnologia e, principalmente às pessoas, a equipe da *internet.br* percorreu as teias da Rede e as estradas reais em busca de respostas e explicações para questões instigantes e estimulantes. O que há de real em tudo isso? O que já existe de concreto?

Em uma verdadeira aula sobre esta fantástica "máquina" chamada cérebro, descobrimos que o Brasil está no primeiro mundo em tudo o que diz respeito a neurotecnologia e todos os mistérios escondidos por trás da mente humana.

O homem construiu a máquina e agora está reconstruindo o homem? Por enquanto, os caminhos da Ciência apontam nesta direção. O homem brinca de Deus, e através de chips eletrônicos implantados no cérebro acaba (ou pelo menos minimiza) com as limitações impostas a outros homens: cegos passam a enxergar, surdos a ouvir e paraplégicos a andar. Um milagre divino, já que são descobertas que saíram da cabeça de **pessoas**, ou um milagre digital, já que está sendo utilizado o que há de mais moderno na eletrônica? Isso não importa, mas se você se aprofundar no assunto, ficará assustado. Pesquisas relacionadas a mecanismos que poderiam ampliar a capacidade de "processamento" e memória do cérebro humano ainda não são reconhecidas pela comunidade científica, mas ficou fácil perceber que tudo é questão de tempo. E, como o tempo é algo absolutamente relativo (principalmente nos dias de hoje), podemos dizer que tudo isso ainda poderá ser viável. Se os homens forem tão espertos para usar quanto estão sendo para criar, teremos em nossas mãos possibilidades infinitas e, quem sabe, soluções para problemas insolúveis.

O que temos, por enquanto, é a certeza de que nada melhor do que exercitar, estimular, "malhar" muito o seu cérebro. Está comprovado cientificamente que quanto mais pensamos e aprendemos coisas novas, aumentamos a quantidade de ramificações em nosso cérebro e expandimos nossa capacidade de raciocínio. Por isso, seja curioso e exercite seus neurônios! A melhor "academia"? A Internet, é claro.

Se liga cyberhumano, o futuro é daqui a um minuto e tem muita coisa acontecendo ao seu redor.

Jaqueline Pedreira
jaquel@ediouro.com.br
Editora Chefe da internet.br, a revista que você lê e cria conexões sinápticas no cérebro. :-)

É com o orgulho de quem participou da gestação e acompanhou de perto todo o desenvolvimento de um trabalho sério e profissional, que assisto à emancipação da nossa *Internet Business*. Daniel e sua equipe se atiraram de cabeça neste projeto audacioso, transformando a *Internet Business* em uma referência para o mercado corporativo brasileiro. Por tudo isso, a partir da próxima edição a revista passa a ter vida própria e, junto com a *internet.br*, abastecerá o mercado editorial com todo o tipo de informação que você precisa. Vida longa e próspera! :-)

DIRETORIA CORPORATIVA
Jorge Carneiro
Marco Antônio Carneiro
Elizabete Carneiro Floris
Irina Gertum Carneiro

DIVISÃO REVISTAS
Diretor Executivo
Ricardo Canella

GUIA DA **internet.br**
Ano 2 - Nº 23

REDAÇÃO

Editora Chefe: Jaqueline Pedreira
Editor: Fernando Villela
Editora Assistente: Patricia Diniz
Coordenadora Técnica: Renata Torres
Diagramadores: Franconero E. da Silva e Renato Pereira Santana
Produtor Gráfico: Renato Mota Monteiro
Assistente Administrativa: Viviane Patrícia Videira Reis

Colaboraram Nesta Edição:
Edição de Arte: Bernard
Redação: Adilson Cabral, Alexandre Mansur, André Lemos, Aroeira, Carlos Alberto Teixeira, Daniel Aisenberg, Game Master, Gustavo Mansur, Marcos Cabral Resende, Michelle Rôças, Paula Sibila, P.C. Barreto, Salomão Gladstone, Yami Trequesser

Revisão: Luiz Antônio Cavalcanti
Capa: Zilza Oliveira fotografada por Osmar Baboin. Arte: Bernard

PUBLICIDADE

Gerência Nacional: Enio Santiago
São Paulo – Tel.: (011) 549-4077
Gerência São Paulo : Dilú Freire Huth
Marketing Publicitário: Adriana C. Bello
Executivos de Conta: Marcel C. da Costa, Arnaldo F. de Campos Jr., Luiz R. C. Sobrinho, e Jaime Marzionna
Rio de Janeiro – Tel.: (021) 560-6122 R. 374/375
Executivos de Conta: Ronaldo Piloto e Andréa Medrado

Gerente de Planejamento: Laercio Ribeiro
Marketing: Andréa Grossi

Assinaturas: 0800-251130
Atendimento ao Assinante: (021) 560-6122 R. 271/276
Números Atrasados: (021) 560-6122 R. 271/276

Fotolito: Beni Laser
Impressão: Globo Cochrane Gráfica LTDA
Diretor Responsável: Henrique Ramos

Guia da Internet.br (Edição 23, ISSN 1413-5914, abril de 1998) é uma publicação mensal da **Edïouro Publicações S/A. Rio de Janeiro:** Rua Nova Jerusalém nº 345 CEP 21042-230 Tel.: (021) 560-6122 Fax: (021) 290-7185 **São Paulo:** Rua Pedro de Toledo Nº 214-Vila Clementino-SP CEP-04039-000 Tel.:(011) 549-4077 Fax:(011) 573-1674 Distribuição com exclusividade nacional, à exceção da cidade do Rio de Janeiro, Dinap S/A Estrada Velha de Osasco, 132 Tel.: Pabx (011) 868-3000 Osasco-SP. Rio de Janeiro: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A Rua Teodoro da Silva, 907 RJ
Atenção: A Ediouro Publicações S.A. e a Revista internet.br não possuem vendedores autônomos de assinaturas

www.ediouro.com.br/internet.br ANER

MAILBOX

Olha nós aí outra vez, invadindo sua mente com muita informação! A *internet.br* é feita com a sua participação, por isso, não deixe de enviar seus comentários, dúvidas e sugestões.

mailbox@ediouro.com.br
www.ediouro.com.br/internet.br

Dúvidas no Messenger

Tenho duas dúvidas sobre o Messenger, no Netscape 4.03. Primeiro gostaria de saber como faço para receber aviso sonoro ao receber um e-mail? Gostaria de salvar os marcadores e endereços do Livro de Endereços em disquete e recuperar depois. Como posso fazer isso? Obrigado e parabéns pelo excelente trabalho.

Alfredo Scherer
amsprop@sol.com.br

.BR – *Infelizmente o Messenger não possui o recurso de aviso sonoro quando chegam mensagens novas. Quanto à segunda questão, para salvar o conteúdo do livro de endereços, vá até a tela do livro, escolha o menu "File" e selecione a opção "Save As". Neste ponto, você poderá salvar o arquivo (com extensão .ldif) onde quiser. Para recuperá-lo, volte para o mesmo menu, selecione a opção "Import", escolha o arquivo e pronto!*

Senhas secretas

Esta é para o Game Master. Preciso de senhas para Redneck Rampage, e só você pode me ajudar! As senhas que falo são códigos que dão invulnerabilidade, todas as armas e tudo mais. Me ajude!

Raphael
raphaelsto@bbs.biohard.com.br

.BR – *O Gamemaster sabe, O Gamemaster diz: tecle REDGUNS para pegar todas as armas e depois tecle RED seguido das palavras abaixo para pegar as outras coisas*

(Ex: REDALL). Divirta-se!
All (dá tudo! Chaves, saúde etc), beta (envia mensagem: "Eat me!"), elvis (envia mensagem: "Elvis Lives!"), guns (pega todas as armas), keys (pega todas as armas).

Mundo melhor...

Ao ler a matéria "Em busca de um mundo melhor", publicada na edição passada, não pude deixar de enviar esta mensagem para me apresentar. Sou juiz de direito e coordeno os projetos da ABMP - Associação Brasileira de Magistrados e Promotores de Justiça da Infância e Juventude. Nosso principal projeto de gestão, hoje, é transformar a entidade numa rede de profissionais interligados (inclusive) via Internet – claro que, em última análise, queremos a Rede a serviço de benefícios às crianças. O projeto se chama "Rede de Justiça da Infância e da Juventude". Estamos abrindo links para todos se cadastrarem, com um texto de apresentação. Usaremos o mailing list para as comunicações da entidade e futuramente pretendemos oferecer funções interativas aos usuários.

Também já estamos testando outro subprojeto denominado "Biblioteca dos Direitos da Criança", com vários livros, artigos e jurisprudências já disponíveis na Internet (em teste em ***www.soggol.com.br***, escolhendo exemplos no menu principal). Visite-nos! ***www.ucs.tche.br/abmp***.

Leoberto Narciso Brancher
abmp@ucs.tche.br

Sem fronteiras

Muito bem feita a matéria "Educação à distância", publicada na edição de janeiro. A *internet.br* sempre foi e será uma rica fonte de pesquisa para nós da EscolaNet (***www.escolanet.com.br***).

Simone Fagundes
escolanet@escolanet.com.br

Você lê e entende

Estava com o Outlook Express dormindo lá no fundo do meu HD, até ler os maravilhosos tutoriais das edições 20 e 21. Realmente, o Outlook é um ótimo programa, e a partir de agora vai ser o meu default. Espero que vocês continuem a nos ensinar com seus belos artigos, muito obrigado.

Jose Luiz
jlneves@rio.nutecnet.com.br

Isso não é Internet!

Gostaria que vocês divulgassem o novo endereço da Gostosa Home Page. Anota aí: ***www.gostosa-rcm.com***. O motivo da mudança? Problemas, muitos problemas... Eu nunca pude ter o domínio da Gostosa com a terminação ".br" pois quando fui registrar, uma empresa já havia feito isso. Inclusive, um detalhe interessante é que esta empresa colocou no ar um site que nada tem a ver com o domínio, parecendo que a utilização do nome é apenas para atrair a atenção dos usuários. Na mesma época, eu recebi um e-mail de outra empresa dizendo que o domínio "gostosa.com", era dela. Fizemos um acordo em que, por um banner exclusivo na página principal da Gostosa, eu poderia utilizar o domínio. Tudo ia bem, quando descobri que uma terceira empresa registrou um domínio superparecido com o da Gostosa, para se aproveitar do sucesso do meu trabalho. O tal site é adulto, pornográfico e PAGO. Não tem nada a ver com a "minha" Gostosa.

Comecei a receber várias mensagens de pessoas que estavam confundindo os endereços. Fiquei indignado e achei melhor mudar o endereço da Gostosa.

Para terminar esta história, a empresa dona do domínio "gostosa.com" me enviou um e-mail dizendo com todas as letras: "atualmente esse nome de domínio tem um valor de mercado. Está estimado em alguns milhares de dólares. Por isso temos a obrigação e o dever de oferecer esse domínio a pessoas que certamente irão valorizar ainda mais o nome gostosa.com". Dá para acreditar que estas coisas aconteçam na Internet? Valeu a força de vocês.

Rodrigo Coutinho Marques
rodrigcm@elogica.com.br

Solte a voz!

Li na matéria de capa da edição 21 que é possível, através de um WebPhone, ligar direto para aparelhos normais de telefone. Ou seja, eu, daqui do meu computador conectado à Internet, posso ligar para a casa da minha namorada, e ela atender no seu aparelho convencional. Então, minha duvida é a seguinte: Se eu ligar por exemplo para São Paulo, que no caso tem o DDD (011), estarei pagando o

interurbano? E no caso de uma ligação internacional? Pagarei apenas a chamada da minha casa para o meu provedor?

Eduardo
ducam@mtec.com.br

.BR – *Como estes programas utilizam a Internet como meio de transmissão, você só paga a ligação para o provedor. Mas, preste atenção pois a coisa não é tão simples... Dependendo do programa utilizado, você precisa assinar o serviço de um provedor de telefonia pela Internet ou então o seu provedor precisa estar equipado com servidores específicos para este tipo de serviço.*

Boa dica!

Logo que conheci a *internet.br*, me animei a visitar os sites mencionados no Web Guide. Ao contrário de muitos outros lugares, cujos endereços não levam a nada, os da *internet.br* sempre levam a lugares muito interessantes. Ponto para vocês!

Gabriel Schulman
schulman@uol.com.br

Padrões de modem

Pretendo comprar um modem de 56 K para o meu computador e sei que existem tecnologias diferentes deste tipo de modem (K56flex e X2). Possuo conta em dois provedores e fiquei surpreso ao descobrir que cada um utiliza uma tecnologia. Caso eu esteja usando um destes tipos, a transferência de dados por um provedor com o outro tipo é completamente inviável? Ou a transmissão será possível, mas em velocidades mais baixas? Aproveito para parabenizá-los pela excelente revista que é a *internet.br*.

Maurício P. Garcia
mouthy@rio.nutecnet.com.br

.BR – *O padrão de 56K já saiu. Chama-se V.90, mas ainda irá demorar um pouco para chegar ao mercado de fato. Daqui a alguns meses provavelmente. Se você tiver um modem X2 e ligar para um que tenha K56Flex, a conexão será a 33,6K e não a 56K.*

Made in Brazil

Adoro esta que é a verdadeira revista sobre Internet que temos no Brasil. Espero que vocês continuem assim, com bastante informação sobre todas as áreas. Valeu!

Marcelo Muzilli
muzilli@sercomtel.com.br

Plantão.BR

Alô galera gente boa! Vocês poderiam me dizer como faço para enviar, através do Netscape mail, a mesma mensagem para todas as pessoas cadastradas no meu caderno de endereço? Outra dúvida é em relação a assinatura. Eu vou em "Options/Mail and News Preferences.../Signature File/Browse" e dou a localização de um texto que fiz no Word e que gravei como .txt. Mas não está funcionando! Socorro *internet.br*!

José André
andre1965@ibm.net

.BR – *Quanto à primeira pergunta, não há como mandar uma mensagem para todos automaticamente. Infelizmente você tem que inserir um a um. Sobre a assinatura, use o bloco de notas. Provavelmente você fez em formato Word e só colocou a extensao .txt. Isso causa problemas... O arquivo tem que ser feito em formato texto.*

Outlook Express

Achei muito útil a matéria sobre o Outlook Express na última edição da revista *internet.br*. O modo como são feitos os diversos artigos da revista tem uma linha muito interessante e de fácil assimilação. Só que eu continuo com um problema...

RELOAD

Tive problema com alguns endereços da matéria "Garrafas ao mar", sobre o programa Bottle Mail, publicada na edição de fevereiro. Vocês podem me dizer o que aconteceu?

Levi
levi@phoenixnet.com.br

.BR – *Você tem razão. Parece que o come-come andou visitando a redação da internet.br e acabou "comendo" os hifens de dois endereços. Anote aí os corretos:*

Robison Crusoé:
www.personal.u-net.com/~newdawn/johnny/home.htm

Garrafa de vodka (página 40):
www.lowehoward-spink.co.uk/idv/smirnoff/films

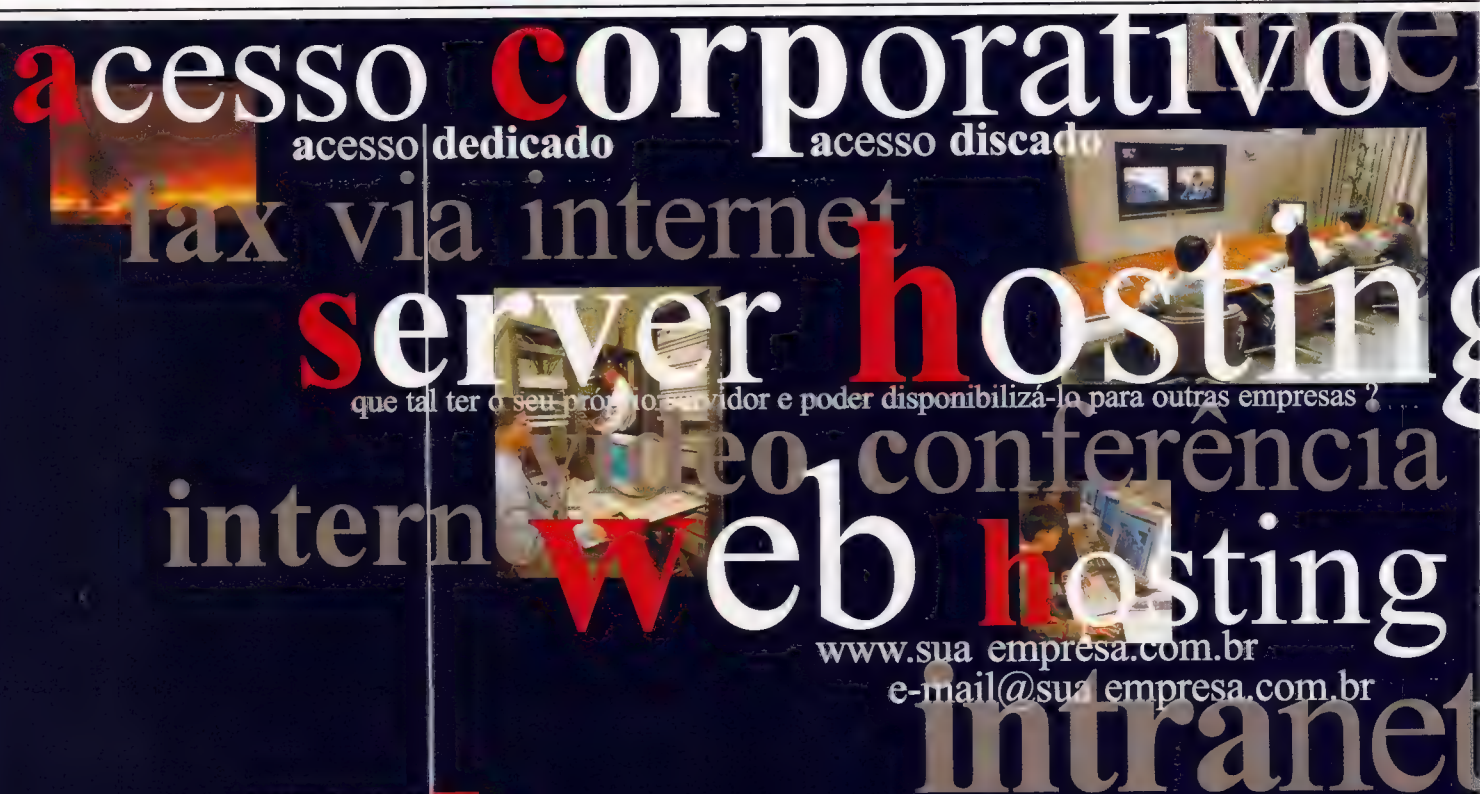
Só utilizo o Outlook para leitura de News. Para correio, tenho que usar o velho Eudora. Quando escrevo uma mensagem e clico em "Enviar", a mesma vai para a caixa de saída. Aí, o meu drama: o computador trava na tela do Outlook e não tenho outra escolha a não ser um boot na máquina. Será que o meu caso tem solução?

José Carlos Kipper
kipper@svn.com.br

.BR – *Sugerimos que você vá até o menu "Ferramentas", escolha o item "Opções" e a pasta "Enviar". Nesta pasta selecione a opção "Enviar mensagens imediatamente". Deste modo, assim que você clicar em "Enviar", na tela de composição, a mensagem será enviada. Quanto ao problema de travar na tela do Outlook e você ter que dar boot, não faz muito sentido. Experimente nossa sugestão e depois nos diga se o problema foi solucionado.*

Outlook Express II – a missão

Logo que acesso o Outlook, ele mostra a caixa de entrada e todas as mensagens. Será que não é possível colocar uma senha para restringir o acesso à minha conta?

Rodrigo Menezes
concept@sti.com.br

.BR – *Vá até o menu "Ferramentas/Contas", selecione a conta desejada, clique em "Propriedades" e depois na pasta "Servidores". Na seção "Servidor de mensagens recebidas", selecione a primeira opção e coloque o seu username. Mas, não preencha a senha! Quando você for ler as mensagens desta conta, ela será solicitada.*

Canal Web

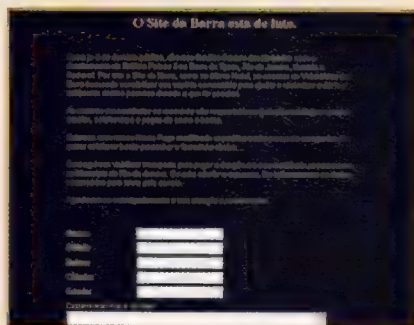
Sempre fui um fã incondicional da *internet.br*. A melhor revista sobre Internet que já li, e olha que costumava comprar todas as revistas americanas. Como se não bastasse o show que sempre deram, surge a *Internet Business*, outra marca de competência e profissionalismo da Ediouro. Quando pensei que tinha terminado, vocês aprontam mais uma. Gente, esse Canal Web é muito legal! Vocês estão de parabéns e espero que continuem nos surpreendendo sempre. Valeu por vocês existirem!

Márcio Calas
mcalas@openlink.com.br

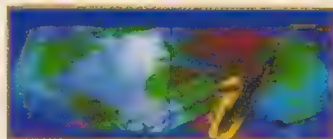
O MELHOR DO CANAL WEB

Para você que é viciado em informação, aqui estão as melhores notícias do nosso CanalWeb. Mas se mesmo assim você permanecer com sede de notícia, não se desespere, vá até *www.canalweb.com.br* e saiba dos últimos acontecimentos a todo instante.

SOLIDARIEDADE NA TEIA

No início do mês de março, a Internet deu uma demonstração de que não é somente uma rede de informação mas sobretudo uma comunidade solidária. O Site da Barra (***www.barra-da-tijuca.com.br***), que oferece informações gerais sobre o bairro da Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro, desenvolveu uma página especial, dedicada aos desabrigados do desabamento do edifício Palace II. A iniciativa foi uma parceria com o grupo "Voluntárias da Barra", entidade filantrópica que atende a comunidade do bairro. O serviço chegou a receber 40 e-mails por dia, o que indica uma boa participação da população. As pessoas também tiveram a possibilidade de ajudar no transporte das doações e ainda puderam doar roupas, alimentos e outros itens. Para isso, era só o usuário acessar a página e fornecer alguns dados.

NOVA LIVRARIA VIRTUAL

A Bertelsmann AG (***www.bertelsmann.de***) anunciou seus planos de lançar uma grande livraria na Internet, ainda este ano. O site, que será chamado Books Online, vai competir com as duas maiores empresas do setor, a Amazon.com e a Barnes&Noble. Isso vem consolidar um serviço que já existia no Boulevard Online, uma página da empresa que oferece revisões, recomendações e listas de best-sellers, mas que não fazia vendas online.

E há um detalhe que beneficia a empresa na guerra com a concorrência: o The Wall Street Journal confirmou que a Bertelsmann contém um banco de dados com mais de 35 milhões de nomes de consumidores e suas preferências.

IATISMO NA WEB

Qualquer fã de iatismo conhece a Whitbread (***www.whitbread.com***), uma das maiores competições do gênero no mundo. Agora, qualquer internauta pode ficar por dentro de tudo o que acontece durante o grande evento, que nesta edição se divide em nove etapas – uma das quais inclui uma parada no litoral brasileiro. O avanço das tecnologias de transmissão de áudio e vídeo em tempo real tem feito o que parece impossível no meio do oceano: uma cobertura para a Web com fotos, clips de vídeo, depoimentos, e-mails e notícias estão disponíveis no site da Whitbread. A competição, que conta com dezenas de barcos, termina no final de maio.

Mas enquanto os fãs ainda não podem assistir à corrida ao vivo, vale a pena dar uma passada no site do aventureiro Amyr Klink (***www.amyrklink.com.br***), onde podemos conhecer um pouco mais sobre suas viagens, livros e dicas para que o barco não afunde!

A BRIGA DOS GRANDES

A Microsoft se desenvolveu tanto no que diz respeito à Internet, que já está começando a incomodar seus concorrentes. Esta história teve início em outubro do ano passado quando a Sun partiu para a briga e acusou a Microsoft de modificar a linguagem Java, além de desrespeitar as cláusulas do contrato de licenciamento.

Mas o caso não pára por aí! O império de Gates pretendia comercializar o Windows com o Internet Explorer 4.0, mas a Sun e a Netscape não queriam aceitar, alegando que esta prática iria contra a legislação antitruste, permitindo que a Microsoft detivesse o monopólio do mercado de softwares. A briga foi parar, no início de março, no Comitê Judiciário do Senado americano, onde se discutiram as formas de concorrência adotadas na indústria.

Em depoimento prestado, Bill Gates afirmou que as acusações de atividade monopolista contra a Microsoft eram infundadas. A audiência contou com a presença dos dirigentes da Netscape, James Barksdale, e da Sun, Scott McNealy. Para o presidente da Microsoft, o fato de sua empresa ter superado a IBM, antes temida por seu potencial monopolístico, tornou a acusação sem sentido. "Quem teve medo da IBM estava errado. A tecnologia se transforma constantemente".

NA ONDA DOS HACKERS

Caracterizados como adolescentes que não têm o que fazer, os hackers estão agitando algumas instituições americanas neste início de ano. Primeiro foi o Pentágono, no final de fevereiro, onde os "intrusos" conseguiram obter informações militares confidenciais, durante duas semanas seguidas! Agentes designados para resolver o caso encontraram dois adolescentes suspeitos, da pequena cidade de Cloverdale, ao norte de San Francisco (EUA). Por serem menores de idade, não foram presos mas tiveram seus computadores confiscados. Depois do incidente, o Pentágono afirmou que vai se empenhar em desenvolver sistemas de segurança mais eficazes.

E a invasão não parou por aí. No início de março, a NASA teve seus computadores invadidos. É verdade, eles não têm limites! Esse grupo conseguiu travar todos os servidores e máquinas que rodavam em Windows NT e Windows 95. Por sorte, as máquinas puderam ser reutilizadas, sem danos a arquivos, após um simples boot. O mais interessante é que a Microsoft tinha disponibilizado uma correção para o Windows NT que, não foi adotada por grande parte dos computadores da NASA, expondo-os à invasão. Se liga porque pelo jeito esses hackers ainda vão causar muita dor de cabeça aos usuários da Rede.

BAIXINHOS A TODO VAPOR

Quer aprender alguma coisa sobre computadores? Pergunte a uma criança. O que antes já tinha um fundo de verdade se tornou real com o novo projeto filantrópico da US West (***www.uswest.com***). A Foundation Initiative vai instruir crianças e adultos sobre o uso da Internet, para que elas levem o que irão aprender até suas comunidades.

A empresa está investindo cerca de US$ 2 milhões no projeto, alocando US$ 60 mil para cada um dos 70 grupos — compostos por dois adultos e dois adolescentes, sendo que o mais jovem participante tem apenas 9 anos. Os grupos serão divididos nas categorias "Wires" e "Phones". Os "Wires" vão aprender a configurar servidores e montar redes, enquanto os "Phones" receberão treinamento sobre as possibilidades de utilização da Internet. A cada grupo serão oferecidos quatro computadores, um servidor e um curso de treinamento de uma semana na cidade de Denver (EUA).

A estudante Ryan Perez, de 17 anos, foi escolhida como "Phone" e planeja montar uma rede na sua escola, além de desenvolver um site para suas colegas de turma. Com relação à experiência de ter que ensinar os adultos do seu grupo, ela sintetiza tudo numa palavra: "frustrante".

Já a garotada que sempre teve vontade de passear pelo espaço, pode agora concretizar este sonho. A NASA (***www.nasa.gov***) está lançando um serviço onde crianças do mundo todo podem gravar seus nomes num CD-ROM que será enviado a Marte, junto com a sonda Mars Polar Lander (***http://mpfwww.jpl.nasa.gov/msp98/index.html***).

Tudo que a criançada tem a fazer é preencher o formulário no site (***http://spacekids.hq.nasa.gov/mars/home.htm***) da agência espacial americana, que dá até um "certificado" de que o nome será incluído na lista. A missão não-tripulada entrará na atmosfera do planeta em dezembro de 1999, levando o CD-ROM com 1 milhão de nomes de crianças em idade escolar.

CURTA ESTA:

● A Inova Tecnologias (*www.inova.net*) está lançando uma rede brasileira de sites de buscas com conteúdo regional. Os endereços são: *www.saopaulo.net, www.brasilia.net*, *www.minas.net*, *www.ceara.net* e *www.rj.net*. Além dos serviços para buscas dentro de uma determinada região, a empresa também lançou o esportes.net (*www.esportes.net*), dedicado aos esportes em geral. Os sites foram baseados na tecnologia Rapid Search Engine Development (RSED), desenvolvida pela própria Inova, que permite o gerenciamento dos cadastros das páginas pelos próprios usuários, através de senhas.

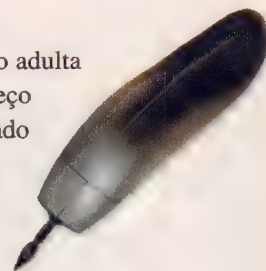
● A SonicNet (*www.sonicnet.com/louder*) está de cara nova. O site oferece novos serviços, decorrentes da incorporação da empresa pela TCI Music. Entre eles, os sistemas de transmissão de rádio por satélite GMX e outras tecnologias. As mudanças visam aumentar a audiência do site dar mais ênfase aos recursos multimídia da SonicNet e criar links para bancos de dados com informações sobre artistas e diretórios musicais em geral.

● A revista Billboard (*www.billboard.com*) está lançando este mês um site com o objetivo de promover bandas que ainda não têm muito espaço na mídia. O Billboard Talent Net (*www.billboardtalentnet.com*) vai permitir que cada grupo ou artista coloque até três canções (de seis minutos cada) no banco de dados do site, além de duas imagens para divulgação e um texto biográfico; tudo isso por US$ 99 mensais. Os caçadores de talento das gravadoras e as publicações da área musical também poderão colocar seus dados na página.

● O Windows95.com, um dos mais importantes sites de shareware e utilidades para Windows, mudou de endereço. Agora, o depósito de arquivos pode ser encontrado em *www.winfiles.com*. Vale a pena ir até *www.winfiles.com/explain.html* e conferir as explicações dos administradores sobre as razões da alteração da página.

● A Universidade do Vale do Rio dos Sinos, na cidade de São Leopoldo (RS), está lançando uma revista eletrônica que vai unir informações das áreas de informática, jornalismo e publicidade. A iniciativa, chamada ZumZine (*www.unisinos.tche.br/zumzine*), já traz no primeiro número colaboradores de peso, como Luiz Fernando Veríssimo e o jornalista João Fábio Caminoto, que trabalha na BBC de Londres.

1/4 DOS AMERICANOS POSSUE E-MAIL

Mais de 1/4 da população adulta dos EUA já tem um endereço eletrônico. Esse é o resultado de uma pesquisa da Harris Poll (*www.harrispoll.com*), que ainda concluiu que a porcentagem de americanos que acessam a Internet saltou de 28%, em junho de 97, para 36% no mês passado. O índice, em janeiro de 1996, era de apenas 12%. E a grande preferência dos internautas, a despeito dos novos recursos da Rede, continua sendo o bom e velho e-mail.

CD COM ACESSO À INTERNET

Esta notícia é para quem gosta de estar sempre na frente. Assim como você, o grupo Biquini Cavadão (*www.biquini.com.br*) também não fica para trás e está mais uma vez na pole position do mundo do rock.

Depois de quatro anos sem gravar, a banda volta com uma novidade cibernética: o lançamento do CD "biquini.com.br", que traz além de músicas como "Janaína" e a regravação de "Dançar para não dançar", da Rita Lee, uma faixa interativa com acesso à Internet. Os fãs do Biquini poderão navegar gratuitamente por duas horas através do provedor Uninet, da Unisys. A faixa multimídia do CD inclui letras, biografias, entre outras surpresas.

Para os integrantes do grupo, é essencial poder oferecer essas inovações tecnológicas. Não se esqueçam de que eles foram os primeiros a ter um site, aproveitando a interatividade da Rede para contar um pouco mais da sua longa história (já são treze anos de carreira), além de receber mensagens que trouxeram novas idéias e é claro, elogios e broncas.

PERSONA

JORGE LUIS BORGES

"A ironia é algo que aprecio e de que sou totalmente capaz".

Arrumem suas malas e vamos rumo às entrelinhas da poesia. Começaremos pegando um byte até a Argentina, onde nasceu Jorge Luis Borges. Talvez alguns de vocês não o conheçam, mas fiquem sabendo que ele foi um dos escritores mais brilhantes e polêmicos do nosso tempo.

No Memorial a Jorge Luis Borges (***www.gun.com.br/borges/vida.htm***), ficamos sabendo que aos seis anos de idade ele descobre sua vocação e comunica ao pai que deseja se tornar escritor. Uma grande atitude vinda de um pequeno e franzino menino. E não pára por aí. Por ser descendente de ingleses, Jorge aprendeu tanto o castelhano quanto o inglês, o que o ajudou, aos nove anos, a traduzir o conto "O príncipe feliz", de Oscar Wilde.

Passeando pelo site Homenagem a Jorge Luis Borges (***www.abordo.com.br/nao/anterior/2/borges.htm)***, encontramos um texto escrito pela estudante Aline Fonseca da UNB, no qual ela faz uma bela homenagem ao escritor. Vale a pena pegar seu binóculo e apreciar a vista.

Continuando a jornada, seguiremos até ***www.elogica.com.br/users/lfl***. Lá, encontramos o poema "Instantes", o mais conhecido e famoso da obra de Borges. Ele retrata pequenas cenas do cotidiano que passam despercebidas e, se não nos lembrarmos de que a vida segue em frente sem olhar para trás, acabará sendo muito tarde para viver. Bom, de acordo com nosso mapa a última parada é no endereço ***http://lenti.med.umn.edu/~ernesto/Borges/Borges.html***, que conta a vida do poeta, só que em castelhano.

AROEIRA

aroaida@nitnet.com.br

Bill? Bill Gates? Aqui é o Bel.

Olha, cara, você tem que parar de usar a minha imagem. Prejudica!

Belzebu, pô! Num lembra?

Fica com o teu monopólio e eu fico com o meu, ok?

Windows 98

98 ARO EIRA

CINE ONLINE

O CARTEIRO E O MONSTRO

No Cine Online deste mês, dois grandes filmes (ou serão sites?!) estão à espera da sua visita. O primeiro – The Postman (***www.thepostman.com***) – é o mais novo dirigido e estrelado por Kevin Costner. A história se passa no ano de 2013, depois que uma guerra simplesmente acaba com a América. O personagem de Kevin se torna o líder da luta contra as forças da destruição. O roteiro parece simples, mas para você ter uma idéia da grandiosidade deste filme, ele custou algo em torno de 80 milhões de dólares. O site traz coisas superinteressantes como entrevistas nos bastidores, making-off da filmagem, disponível através de vídeo, e ainda um álbum de fotos. Mas o melhor é o chamado webcast, um recurso utilizado pela primeira vez neste filme, que mostrou pela Internet algumas cenas das gravações. Ainda bem que eles guardaram estas cenas!

Já o segundo, traz um personagem que é um velho conhecido. Godzilla (***www.godzilla.com***), conta a história desta criatura monstruosa que assusta os habitantes de uma cidade e vive nas profundezas das águas. O site é muito legal. Traz vários recursos interessantes, como uma sala de chat com avatares e diversas imagens do filme. Não perca esta oportunidade, Godzilla está à sua espera!

*Renata Torres (**renata@ediouro.com.br**)*

SITE DO MÊS

Que tal conhecer um site informativo, onde as notícias são variadas e tratam de assuntos atuais?

Esse é o Trix (***www.trix.com.br***), um sistema interessante que tem como iniciativa transmitir o conhecimento e fazer do internauta um ser ainda mais plugado no que está acontecendo. Para isso, a página oferece uma gama enorme de opções, desde esportes, passando por televisão, cinema, até o Mercosul. Na seção de "História em Quadrinhos", ficamos sabendo um pouco mais sobre os fantásticos personagens que moram em nossa imaginação e seus delirantes criadores. E para quem não ficou satisfeito, tem também o "One Two Trix", que traz ótimos links sobre Spider-Man e Dilbert.

Mas se você não quer saber de brincadeira, é melhor procurar o "Canal Vê", que dá altas dicas sobre o vestibular. Como preparar uma redação abordando temas legais, as formas de construções corretas e os macetes que ajudam a garantir boas notas. E ainda uma lista com a relação completa das universidades brasileiras.

E como a vida não é composta somente de trabalho, o Trix apresenta uma parte dedicada ao turismo. Viagens, exposições e um quadro no qual o viajante manda um e-mail contando uma aventura pela qual já tenha passado. Fique esperto e navegue logo até lá!

IRC É O CANAL

MIRC SCRIPTS

Os usuários de mIRC interessados em algo mais do que usar scripts prontos, e que pretendem desenvolver seu próprio, ou até mesmo adaptar os já existentes para deixá-los mais de acordo com as suas necessidades, contam com um recurso valioso: o Mirc Scripts. Atualmente em ***www.brasirc.com.br/mircscripts***, ela contém todas as informações necessárias para quem deseja "colocar a mão na massa", com um detalhe: todos os textos são originais, e em português! E para se proteger de uma eventual mudança de endereços (você sabe, a Internet é dinâmica) procure sempre a URL atualizada do site de scripts (e do site sobre Linux também, se você se interessa) em ***http://pagina.de/brain***. Esse não muda!

Augusto Brain
(brain@brasirc.com.br)

SE LIGA CIDADÃO

A DHNET (***www.dhnet.org.br***) é a Rede Telemática de Direitos Humanos e Cultura, um projeto da ONG CENARTE que surgiu inicialmente nos velhos tempos das BBSs (lembram?), no dia 1º de maio de 1995, entrada oficial do Brasil na Internet.

O site oferece um painel de pessoas e grupos que levantam a bandeira dos direitos humanos no Brasil e no mundo. Nele podemos encontrar até uma história de casos importantes, como o manifesto dos sem-tela, um grupo de Natal que trabalha com a questão dos computadores alternativos.

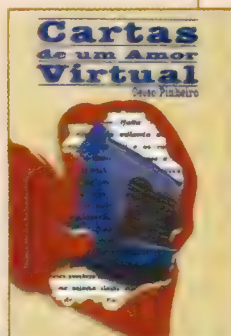
A seção "Papo Online", terá, a partir deste mês, discussões específicas na área dos Direitos Humanos. O primeiro chat marcado será sobre o tema do Programa de Proteção a Testemunhas, tendo a participação de James Caballaro, da entidade Human Rights Watch, do Rio de Janeiro.

Estão disponíveis ainda arquivos de áudio e vídeo, galeria de fotos e poesias, links na área de educação e arte voltadas para a cidadania e o Shopping DHNet.

Atualmente, o projeto conta com três coordenadores e uma equipe técnica de seis pessoas. Os planos incluem adquirir um servidor com 14 Gb e 128 RAM, para se consolidar como um provedor de informações. O que o futuro reserva e o que eles pretendem é ser uma espécie de Geocities brasileira na área de direitos humanos e cidadania. E se depender do bom trabalho que estão desenvolvendo, o futuro vai chegar logo, logo...

Adilson Cabral (**acabral@ax.apc.org**)

ESTANTE VIRTUAL

Um livro dedicado a todos os internautas em busca de um grande amor. É assim que Celso Pinheiro mostra a relação entre um homem e uma mulher que acabam se apaixonando no mundo virtual sem encontrar barreiras e fronteiras. A iniciativa do autor merece palmas. Ele resolveu por conta própria bancar a publicação do livro. Então, se você gostou, mande um e-mail para ***celsocp@uninet.com.br***.
Vale a pena se apaixonar.

Autor: Celso Pinheiro

RAIZ

CANGAÇO, FOLCLORE E MUITO AXÉ

Uma boa excursão pelo folclore brasileiro é o site O Brasil de 1.000 Faces (***www.saomarcos.com/alunos/2005/brasil.html***). Um dado interessante é que ele foi produzido pela estudante Flávia Renó, de 16 anos. Para descrever melhor o folclore tupiniquim, Flávia decidiu falar de cada uma das regiões separadamente. Por isso, você tem a possibilidade de ir navegando calmamente para conhecer com detalhes as características dos cinco cantos do país. No Sul, encontramos a descrição das roupas, da arte e das danças gaúchas, estas últimas de origem portuguesa e espanhola. Já na seção sobre o Centro-Oeste, o destaque especial está para a cultura indígena. Você ainda fica sabendo sobre a ocorrência de transformações na fauna e como isto afeta o habitat da tribo tapirapé. O Norte e Nordeste são representados pelo Boi-bumbá, o artesanato paraense, a capoeira, o vaqueiro do sertão, os rituais de Candomblé e outros. E o sudeste fala da influência dos imigrantes e, claro, das danças e festas, incluindo, o famoso carnaval.

Mas se você quer se aprofundar na cultura baiana, uma boa dica é o Axé Net (***www.svn.com.br/axenet***). Ele é um guia que reúne informações relacionadas ao lazer, turismo, e cultura da Bahia na Internet. A nova versão do site foi bastante modificada, trazendo novos serviços e um conteúdo mais rico e descontraído. No site da Axé Net, você poderá enviar cartões postais eletrônicos, debater assuntos polêmicos e interessantes no "Debate Axé", comprar o abadá do seu bloco online, ler entrevistas de personalidade baianas, desfrutar da programação da Agenda Cultural de Salvador e muito mais. Você pode ainda se cadastrar no "Espaço Axé" e conferir em sua caixa postal as últimas novidades do site. Para aqueles que desejam conhecer melhor a história de nosso sertão, nada melhor do que começar pela história do cangaço. O site Lampião e o Cangaço (***http://bbs.elogica.com.br/users/jsantos/index.html***), além de resumir em breves palavras a passagem de Virgulino e Maria Bonita na história brasileira, expõe algumas fotos da vida do cangaceiro e seu bando. Uma das imagens mais chocantes é aquela que retrata os 11 cangaceiros mortos na grota de Angico, incluindo a Maria Bonita. A foto mostra as cabeças cortadas e expostas ao público.

Redação: *Yami Trequesser* (**yami@ax.apc.org**)
Edição: *Patricia Diniz* (**patdiniz@ediouro.com.br**)

Corpo & Mente

Por Fernando Villela

Ilustração: Renato Santana

"Todas as mídias são extensões de alguma faculdade humana", explicou Marshall McLuhan, em *The medium is the massage*. O ser humano ficou ereto, surgiu a razão, e a partir daí passou a elaborar ferramentas que permitiam maior domínio sobre o ambiente exterior. Através destas ferramentas, os limites do organismo humano eram "estendidos".

A roupa é uma extensão da pele. A roda, uma extensão do pé. O livro, uma extensão do olho. O circuito elétrico é uma extensão do sistema nervoso central. O computador é uma extensão da mente. A Internet é...

Durante muito tempo, estas ferramentas serviram em benefício do organismo humano e seus sentidos sensoriais. O *auto-móvel*, por exemplo, transporta nosso corpo pelo espaço físico em grandes velocidades, e com mais segurança. Assim como um binóculo permite que enxerguemos distâncias mais longas, a televisão nos exibe uma cena que está acontecendo em outros locais – ou em outros momentos (como a fotografia...).

Com as mídias digitais, e o Ciberespaço, estamos saltando para uma nova etapa. A cada segundo, novas ferramentas são desenvolvidas, ou aprimoradas, para aumentar e facilitar o nosso processamento de informação.
A Informática e a Internet estão alterando a maneira como recebemos, acumulamos, digerimos e comunicamos informação, alargando em proporções incríveis as nossas possibilidades anteriores. Exatamente por este motivo, muitos usam o termo "Revolução da Informação".

O Ciberespaço é um ambiente mental, onde o corpo físico praticamente não existe. Plugamos nosso cérebro na Internet, e por lá nossa mente passeia, aprende, ensina e se encontra com outras mentes. A empolgação é tanta que o tempo passa e não nos damos conta, de tão imersos que ficamos na nova dimensão.

A professora Sherry Turkle, do MIT, se preocupa como iremos fazer para que nossa vida consiga entrelaçar tanto o mundo virtual como o físico, produzindo então um novo mundo real: "Estou escrevendo sobre como as pessoas estão fazendo com que seus mundos virtuais e físicos se relacionem para produzir isto", declarou ano passado numa entrevista exclusiva à *internet.br* (#12).

Hoje, neurocientistas brasileiros já nos afirmam que o uso cotidiano da Internet estimula o cérebro, como uma ginástica mental. Ou seja, quando aprendemos coisas novas, potencializamos a capacidade cerebral. Por outro lado, não podemos esquecer que somos um organismo inteiro, inclusive com sentimentos, e não um cérebro ambulante. Nosso próximo desafio será o de manter o equilíbrio entre o desenvolvimento do corpo e o da mente: ***mens sana in corpore sano***.

"Não somos o último produto da evolução. Existe alguma coisa vindo depois de nós, e eu imagino que seja algo maravilhoso. Mas nunca conseguiremos compreender o que será isto, assim como uma larva não pode entender sua transformação em borboleta." Danny Hillis, *Wired 6.01*

UNDERGROUND.BR

Chegou um guia nacional para vasculhar os porões da Rede, destinado a "ajudar os usuários alternativos a se locomover no submundo da Internet". É o Undergroove Search, em ***www.rec.com.br/undergroove***. Nada menos do que um índice de sites hack/crack/phreak e underground. O search não procura por arquivos, mas por sites que podem ser incluídos automaticamente no database via formulário. Para destrinchar os segredos da Rede, esmiuce lá fora o AstaLaVista(***http://astalavista.box.sk/***) e o HackBox (***http://hack.box.sk/***).

FALE COMIGO

O brasileiro Sérgio Oliveira Junior, que mora no exterior, desenvolveu um software de encontros na Internet, tipo o ICQ, escrito inteiramente em Java.

O **TalkToMe** (***http://b62824.student.cwru.edu/TalkToMe/TalkToMe.html***) também conta com um aplicativo extra em Javascript, que depois de ser instalado no seu site, permite que outras pessoas te chamem no programa através da Web. Vale a pena conferir!

WIRELESS

É a ***buzzword*** (o termo da "onda") *do momento, com inúmeros produtos invadindo o mercado (lá).* Até a Ziff-Davis lançou uma revista (***www.zdequip.com***) dedicada exclusivamente aos gadgets digitais. Enquanto o Windows CE (***www.windowsce.com/***) não firma, o PalmPilot (***www.palmpilot.com***) virou mania e conquistou o público. São inúmeros os softs existentes para ele: ***www.pilotgear.com*** e ***www.pilotzone.com***.

CIBERMÍDIA

Preciosidade na área. O colunista do Globo Carlos Alberto Teixeira (C@T), nosso "catiripapista", disponibilizou o arquivo completo dos seus textos no GloboOn, um baú repleto de tesouros com dicas sensacionais sobre o ciberespaço, seus habitantes, caminhos e particularidades. (***ww.oglobo.com.br/arquivo/info/cat/indice.htm***)

Quem também entende pacas do assunto, com sua afinadíssima intuição feminina, é a jornalista Maria Ercília, editora do "Mundo Digital" do Universo Online, que assina a coluna semanal Netvox (***www.uol.com.br/internet/netvox/***) na Ilustrada (*Folha de S. Paulo*). Os dois não deixam a peteca cair, e toda semana filtram para nós sites, toques e idéias da mais alta qualidade. Em terra de excesso de informação, quem tem bom senso é profeta.

QUALÉ SHOCK!!!

O plug-in Shockwave Flash, da Macromedia, está eletrizando os browsers com muita animação e multimídia. Permite "armar o show" através de arquivos pequenos, que carregam em tempo aceitável.

A empresa criou um laboratório de demonstrações imperdíveis, com quadrinhos animados (até o Dilbert!), música e jogos, em: ***www.shockrave.com***. Por aqui, o grupo FlashBrasil (***www.pagina-principal.com/flash/***) conta com uma lista de discussão e um site animadíssimo que inclui um tutorial gratuito. Vale espiar também: ***www.geocities.com/SoHo/Lofts/3949*** e a abertura do ***www.canalweb.com.br***.

INDIGNAÇÃO!

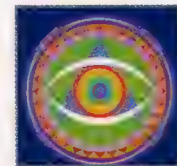
A exuberância brasileira, por outro lado, nos pune com personagens grotescos.

Vivemos na República dos Nayas? Você sabe identificar um? Como tudo vai acabar? ***www.geocities.com/SoHo/Cafe/4316/nayas.htm***

Veja também, "Morte ao Sergio Naya": ***www.geocities.com/soho/6180/sergionaya.htm***

INVISÍVEL

O progressivo Fabio Golfetti, que inspira o som da Violeta De Outono e Invisible Opera Co. of Tibet, lançou um site bacana, com animações em VRML: ***www.invisivel.com.br***

Destaque para um templo zen 3D, onde conseguimos ver até os chakras desenhados no altar.

MANDE SUA DICA!

Alguma descoberta translúcida?
Envie sua cibercontribuição para cá:
futuro@pobox.com

Fernando Villela, editor da internet.br, é um cérebro pulsante que perambula pelo ciberespaço sideral.

LG
FRANCE 98
Official Large Home Appliances

ce na Internet.
zaz
by
NutecNet

DPTO.

Ilustrações: Thais de Linhares

ABLAZE PRO
PROMOVENDO SEU WEB SITE!

Por Renata Torres

Depois deste tempo todo acompanhando nosso curso de HTML, você finalmente conseguiu montar o site de seus sonhos. Agora precisa que ele seja visto por todo mundo. Afinal, para que serve um site que não é visitado, não é mesmo? No tutorial deste mês, vamos apresentá-lo ao Ablaze Pro, um programa que será uma mão na roda na hora de promover o seu site.

Um dos grandes baratos da Internet é a igualdade que reina entre seus participantes. Na Rede não importa raça, condição social ou intelectual, basta ter uma boa idéia e disposição para se aventurar no mundo de tags, applets e scripts.

Saber que aquilo que você pensa, produz e defende pode ser compartilhado com milhões de pessoas em todo planeta, é uma coisa louca e que felizmente estamos vivendo. Mas como atingir toda essa gente? Deixar a fama do site se espalhar sozinha pode ser um tanto arriscado hoje em dia, e contar com os mecanismos de busca que indexam a Rede automaticamente também não vale a pena.

Sendo assim, foram desenvolvidos programas que realizam o trabalho de relações públicas de seu site. Como assim? Eles simplesmente cadastram a sua URL em diversos mecanismos de busca na Internet, fazendo com que ela passe a ser encontrada com mais facilidade.

Escolhemos o Ablaze Pro para exemplificar esta categoria de programas, que estão sendo conhecidos atualmente como promovedores virtuais de sites.

Para você ter uma idéia do potencial desta ferramenta, o Ablaze Pro inscreve o seu site em mais de 200 ferramentas de busca, incluindo mecanismos espanhóis, franceses e alemães. Prepare-se para sair do anonimato virtual com o Ablaze Pro!

Download e instalação

O Ablaze Pro pode ser encontrado em ***www.vpromo.com*** e a versão que estaremos considerando neste tutorial é a 2.3d. O arquivo tem mais ou menos 3Mb e é autoinstalável. Sendo assim, a instalação do

programa, como acontece com a maioria dos softwares atuais, é tranqüila e rápida.

Dando início ao processo de instalação, surgem respectivamente, as telas de boas vindas e aquela famosa tela de contrato. A próxima janela (**Figura 1**) apresenta os itens que podem ser instalados com o programa. Como você pode perceber, todos os itens vêm marcados, e sugerimos que você os deixe assim, para não perder nenhum recurso do programa.

Clicando em "Next", você é levado para a tela que mostra o local onde o programa é instalado. Escolha o diretório de sua preferência e vamos em frente. A próxima tela indica que está tudo pronto para a instalação começar, e os arquivos do programa são copiados para a sua máquina. Depois disso, você já está com tudo na mão para começar a promover seu site na Internet. Então não vamos mais perder tempo!

Configurando o programa

Era pedir demais que você não precisasse configurar nada para usar o Ablaze, né? Por isso, ao executar o programa, a primeira coisa que você vê é uma tela como a da **Figura 2**, dizendo que antes de tudo deve-se preencher um formulário e não se esquecer de fornecer uma senha para poder utilizar o servidor do programa. Se você estiver um pouco perdido, não se preocupe. Daqui a pouco falaremos sobre como o Ablaze funciona. Por enquanto vamos nos dedicar a configurá-lo, clique em "OK" e vamos ver o que acontece.

Surge uma tela como a da **Figura 3**, onde as primeiras informações solicitadas são seu nome ("Your name"), seu endereço eletrônico ("Your e-mail address"), uma senha ("Password"), endereço de retorno ("Reply address") e nome da empresa ("Organization name"). Como você percebe na figura, esta tela possui três pastas, acabamos de configurar os dados do usuário, vamos então passar para pastas seguintes.

Na próxima pasta (**Figura 4**), são configuradas informações a respeito de seu servidor de mail. No campo "SMTP Server" coloque o servidor de mail de seu provedor e depois escolha se deseja que os mails sejam enviados por este servidor (primeira opção, mais rápida) ou pelo servidor do Ablaze. Selecione a primeira, e vamos para a última pasta.

Neste grupo de opções (**Figura 5**) devem ser fornecidas informações a respeito de seu servidor Proxy. Se você utiliza um servidor deste tipo, selecione a opção "Proxy on/off" e coloque o endereço do servidor no campo "Proxy name". Os demais campos apresentam valores para timeouts de diversos tipos: conexão com a Internet, controle de envio e recebimento e outros. Deixe os valores fornecidos e clique em "OK". Neste ponto, a fase de configuração do programa chegou ao fim e você será convidado a assistir a um tutorial do Ablaze, que não dura mais do que 5 minutos. Fica a seu critério executar o tutorial ou não. De qualquer maneira, a partir de agora você vai acompanhar o nosso tutorial. Vamos lá?

Fazendo seu site existir na Rede

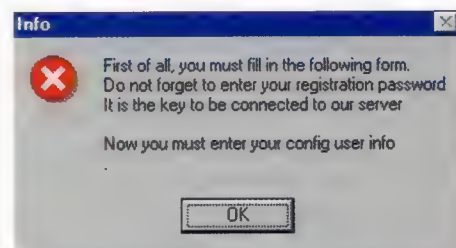
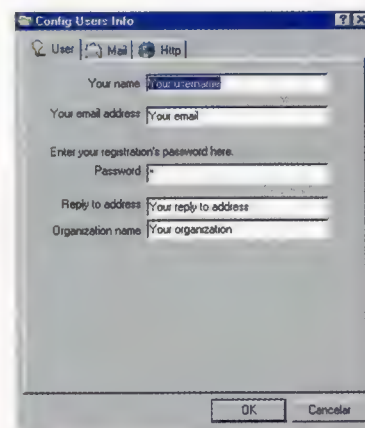
O slogan do Ablaze Pro é "A maneira mais fácil de existir na Internet", e com certeza ele cumpre direitinho este papel. Através de um processo automático, ele cadastra o seu site em mais de 200 ferramentas de busca espalhadas pelo mundo, fazendo com que você realmente exista no ciberespaço.

De acordo com informações existentes na documentação do programa, os mecanismos de busca selecionados são escolhidos de acordo com a qualidade de seus serviços, ficando de fora aqueles que

Figura 1

Figura 2

Figura 3

simplesmente relacionam links e quase nunca são consultados.

Desta forma, o Ablaze garante que seu site será incluído na relação dos principais mecanismos de busca da Internet. Mas mesmo assim, se você achar que o grupo de ferramentas de busca que trabalham com o Ablaze está incompleto, tudo bem. Você pode incluir os mecanismos que quiser!

Bom, depois de saber por alto do que o Ablaze é capaz de fazer pelo seu site, você está querendo mesmo é saber como usá-lo de fato, não é mesmo? Então, não vamos mais perder tempo!

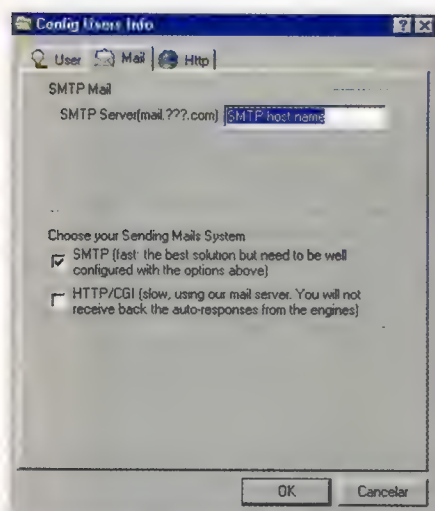



Figura 4

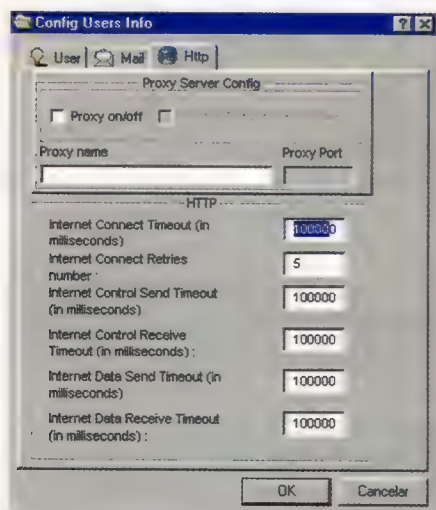



Figura 5

Usando o programa

Assim que você entra no programa, a janela principal mostrada na **Figura 6** aparece. É a partir dela que você vai operar o Ablaze, e o que não falta por aqui são funções. Dando uma olhada rápida pela interface, percebemos basicamente uma área dedicada aos mecanismos de buscas selecionados e outra onde são definidos os itens e sites a serem promovidos, todos eles agrupados em projetos. Como assim? O Ablaze trabalha com o conceito de projetos, ou seja, para submeter um site às funções do programa, a primeira coisa a ser feita é criar um projeto e incluir nele todos os objetos que você quiser. Então vamos lá.

Para criar um projeto, vá até o menu "Files"/"New Project". Na janela que se abre, coloque o nome do projeto. Para nosso exemplo, vamos criar um projeto chamado Canal Web. No frame "Site Project" surge um folder "Canal Web" e dentro deste folder você pode incluir os sites que quiser. Para isso, clique no sinal de "+" localizado ao lado do projeto. Um item "Url" surge logo abaixo, também com um sinal de "+" ao lado. Clicando neste sinal, aparece o item "Enter your full Url here" e você deve clicar sobre ele para preenchê-lo com o endereço do site que deseja promover.

A esta altura você deve estar imaginando: "então agora é só clicar naquele botãozinho "Send!" que está localizado no alto da janela e o meu site será enviado para todas as ferramentas de busca possíveis e imagináveis", não é? Bom, você pode até fazer isso, mas se quiser esperar um pouco mais poderá fazê-lo com mais emoção e principalmente de uma maneira mais interessante. É que você pode associar algumas informações úteis ao endereço do site em questão. Como? Clique com o botão direito do mouse sobre o endereço e selecione a opção "Edit URL". Uma janela como a da **Figura 7** surge e nela diversas informações podem ser fornecidas. Vamos falar sobre cada uma delas.

A janela é dividida em dois frames. No primeiro, "Enter your info", você deve fornecer o endereço do site no campo "Enter your URL" e dados como seu nome, telefone e número de fax. Em seguida, vêm campos relativos especificamente ao site:

- "Enter the Title of your Page": coloque o título da página;
- "Enter the keywords": keywords são palavras-chave que descrevem o seu site. Elas são importantes para que os mecanismos de busca consigam relacionar a sua página com a pesquisa realizada pelos usuários. É aconselhável que as keywords não sejam muito repetitivas, para evitar que as ferramentas de busca excluam o site de sua lista. Eles costumam fazer isso com sites que repetem keywords freqüentemente.
- "Provide a Brief description of your site": coloque uma descrição rápida de seu site. Mas tem que ser algo conciso, caso contrário o Ablaze se encarrega de encurtá-la de acordo com as especificações de alguns mecanismos de busca.

Depois disso, você deve fornecer seu endereço de e-mail e endereço normal, como

cidade, estado, CEP e país, todos opcionais. O segundo frame, "Select Categories", apresenta novas opções de configuração. Neste frame são fornecidos algumas ferramentas de busca na tabela "Engines's name" e do outro lado você encontra a lista de categorias existentes nos mecanismos de busca correspondentes. Clicando no mecanismo, é carregada a lista de categorias associadas a ele. Desta maneira você pode especificar em qual categoria o seu site se encaixa melhor.

E o interessante é a maneira como o Ablaze trabalha com estas categorias. Ao invés de tratar cada ferramenta de busca como um caso isolado, o programa converte a categoria escolhida na categoria mais próxima em cada mecanismo. O programa suporta 30 categorias diferentes, então com certeza você vai encontrar um lugar para o seu site. Depois de fazer sua escolha, clique em "OK" e seu site estará devidamente configurado para ser submetido aos principais mecanismos de busca da Rede.

Selecionando os mecanismos

Antes de enviar o site para os mecanismos de busca, você ainda deve configurar umas coisinhas... Mas são poucas, você vai ver. Para começar, dê uma olhada no frame "Engines Presets", ele apresenta várias configurações de mecanismos de buscas, ou seja, vários conjuntos de engines diferentes. Você pode escolher o conjunto que mais lhe interessar para submeter seu site; não faltam opções. Na seleção apresentada pelo Ablaze, você vai encontrar, por exemplo, os engines considerados como mais importantes, engines franceses, alemães e espanhóis. Mas se não encontrar o conjunto ideal, não tem problema. Você pode criar os seus próprios conjuntos de ferramentas de busca. Mas só tem um porém: estes conjuntos são sempre subconjuntos da coleção de mecanismos original do Ablaze. Para incluir novos mecanismos, temos que utilizar o conceito de bancos que vamos ver daqui a pouco.

Para criar o seu preset, clique no botão "Edit" localizado ao lado da lista de presets. Uma janela como a da **Figura 8** surgirá, para que você possa realizar as seguintes ações:

- "ADD Preset": inclui um preset na lista. No nosso exemplo incluímos "canal web";
- "DEL Preset": apaga o preset
- "Replace Preset": substitui o preset selecionado na lista;
- "Duplicate Preset": duplica o preset selecionado na lista;

A próxima coisa a ser feita, é selecionar aqueles mecanismos que deseja associar ao preset que acabou de criar. Para fazer isso basta clicar sobre a ferramenta de busca desejada, e automaticamente uma marca de "check" surge sobre o nome. O conjunto de engines escolhidos é gravado e a cada vez que você

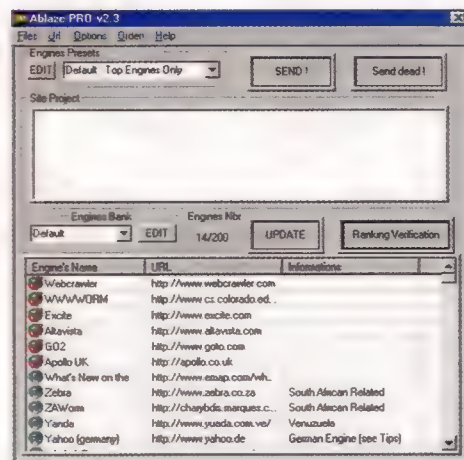
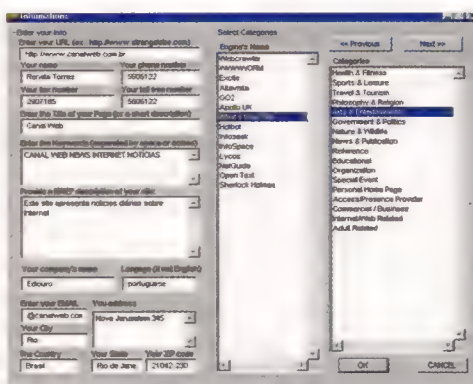
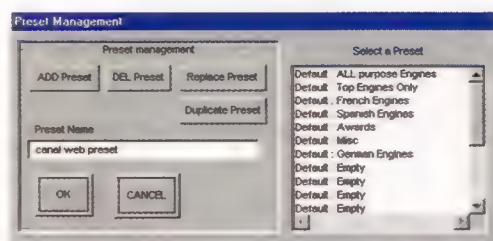



Figura 6

Figura 7

Figura 8

selecionar o preset, o programa saberá com quais mecanismos deve trabalhar. No nosso exemplo vamos, selecionar o LookSmart, o Lycos, o Webcrawler, o Excite e o Altavista.

Aí você vai dizer: “Grande coisa... Sendo o site que queremos promover, o Canal Web, um site sobre notícias de Internet todo escrito em português, qual a vantagem de só promovê-lo em mecanismos de busca internacionais? Não existe uma maneira de inscrevê-lo em search engines brasileiros?”.

Como você pode perceber, o recurso de presets permite que dentro de um número fixo de search engines, você crie conjuntos que tenham mais a ver com o site a ser promovido. Para incluir mecanismos não existentes nesta seleção fixa, temos que utilizar um outro recurso, que é chamado “Banco de Engines.”

Figura 9

Incluindo novos mecanismos

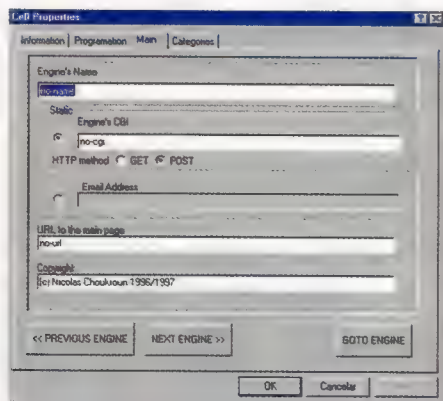
Um banco nada mais é do que um conjunto fixo de engines. Por exemplo, a lista de mecanismos na qual selecionamos aqueles que fariam parte do preset *canal web*, representa o banco default do Ablaze, e neste banco não podemos incluir ou excluir engines, somente marcá-los ou desmarcá-los. A diferença entre presets está nos bancos em que eles estão baseados e presets que utilizam o mesmo banco se diferenciam pelos engines que estão ativos ou não.

O Ablaze utiliza o conceito de bancos para aumentar o número de engines suportados. Cada banco suporta no máximo 32.768 engines, será que este é um número suficiente? ;-) Desta maneira, se você quiser incluir engines que ainda não existam no Ablaze, você deve criar seu próprio banco e incluir nele os mecanismos que desejar.

No frame “Engines Bank”, selecione o banco “Your Bank” e clique em “Edit” para mudar o nome do banco. Na janela que se abre, coloque “Canal Web” no campo “Bank Name” e clique em “Replace Bank”. Esta é a janela de gerenciamento de bancos e nela é possível criar, excluir e editar bancos. Clique em “OK” e vamos em frente. A esta altura a grade de engines está vazia e o que temos a fazer é preenchê-la com os mecanismos que nos interessam. Para isso, clique com o botão direito na grade e selecione a opção “New Engine”. Uma janela como a da **Figura 9** se abre e nela você deve colocar as informações a respeito do engine sendo incluído.

A janela de configuração do engine apresenta quatro seções, a primeira a ser apresentada é a seção “Main” onde você deve fornecer os seguintes dados:

- “Engine’s name”: coloque o nome do novo mecanismo.
- “Engine’s CGI”: aqui deve ser colocado o endereço do script CGI do engine. No caso de o engine exigir que você envie sua URL por e-mail coloque o endereço de e-mail do mecanismo no campo “Email Address”.
- “URL”: este parâmetro permite que você utilize a opção “Go to site”, mas é opcional.

As demais seções de configuração apresentam opções de mais alto nível, como programação de ferramentas de busca, que requer conhecimentos mais profundos sobre o funcionamento dos mecanismos sendo incluídos. De qualquer maneira, as informações acima fornecidas são suficientes para que você submeta o seu site. Aliás, já que tocamos neste assunto, que tal partirmos logo para a briga e deixar o Canal Web aproveitar o poder do Ablaze Pro?

Garantindo as visitas

Depois desta maratona de configurações, finalmente vamos poder clicar no botão "Send!" localizado no alto da janela principal do Ablaze. Esta ação dispara o processo de promoção do site e ao ser acionado ele abre uma janela igual à da **Figura 10**. É através dela que você poderá acompanhar todo o processo, e ver o que está acontecendo durante a inscrição do site nos mecanismos selecionados.

Do lado esquerdo, está o frame onde tais informações aparecem. Inicialmente o programa checa se as conexões estão ok e tenta estabelecer uma conexão com o servidor do Ablaze. É neste momento que o programa vai identificá-lo através dos dados que você forneceu no início do processo de configuração. Se tudo der certo, será aberta uma janela pedindo para que você registre o Ablaze, mas se você ainda não estiver a fim de fazer isso, é só clicar no último botão e bola pra frente. Conexão com o servidor estabelecida, o programa dará início à inscrição de fato nos mecanismos de busca.

Você pode acompanhar esta etapa através do frame direito, onde as páginas de resposta dos mecanismos acionados aparecem dizendo se a inscrição foi realizada com sucesso ou não. Este segundo frame nada mais é do que um browser interno, onde pode-se acompanhar engine por engine, os resultados do funcionamento do Ablaze.

Ao final do processo, seu site estará inscrito em todos os engines que você selecionou e o que lhe resta a fazer é esperar pelos acessos. Mas para que serve um tal botão chamado "Send dead" localizado também na parte superior da janela principal do programa? Que nome estranho... Não se assuste! Acontece que quando um site é submetido a alguns engines, pode ser que eles não consigam ser inscritos, então estes engines são considerados como mortos (dead) e colocados em uma lista. Pressionando posteriormente o botão "Send dead" você estará submetendo novamente o site aos engines que falharam anteriormente.

Mas se você pensa que acabou, o Ablaze reservou ainda mais um recurso para seus usuários. Você pode conferir o resultado das pesquisas realizadas com as palavras-chave relacionadas ao seu site através de um recurso chamado "Ranking Verification". Clique neste botão e você verá uma janela como a da **Figura 11**, onde aparecem os engines relacionados ao seu site. No campo "Search Keyword", coloque os termos a ser pesquisados. A pesquisa pode ser feita em conjunto ou individualmente. Observe na figura o resultado obtido para a keyword "canal web".

Linha de chegada

Chegamos ao fim de mais um tutorial. Desta vez apresentamos um programa superútil que sem dúvida vai lhe ajudar muito na hora de tornar o seu site mais conhecido na Rede. Mas não se esqueça de uma coisa: o Ablaze não faz milagres. Se você não estiver sempre investindo em seu site e oferecendo novas opções a seus usuários, de nada vai adiantar o site estar presente nos principais mecanismos de busca da Rede. Sendo assim, mãos à obra e tenha muitas visitas! Até o mês que vem.

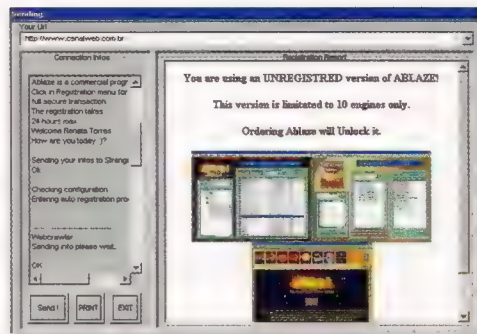



Figura 10

Figura 11

Renata Torres
(renata@ediouro.com.br)
acredita que a melhor promoção para suas idéias é ser original, mas não custa nada contar com uma forcinha extra!

CORAÇÃO URBANO

Por Alexandre Mansur

O Rio de Janeiro é uma cidade maravilhosa. Praias, gente bem humorada, montanhas, calor e descontração. Pelo menos, essa é a imagem vendida pelos cariocas. Mas, apesar das bem-aventuranças, alguma coisa está errada com o coração dos cariocas. E principalmente das cariocas. O Rio é uma das cidades com os maiores índices de problemas cardíacos, como enfartes e derrames. As mulheres cariocas estão entre as que mais morrem por doenças cardiovasculares no mundo. A explicação ainda é controversa. Os cardiologistas brasileiros apontam o estresse e os maus hábitos alimentares como causas prováveis para o triste índice carioca. A boa notícia é que cuidar do coração depende principalmente de hábitos saudáveis. Cuidar do coração é cuidar da vida como um todo.

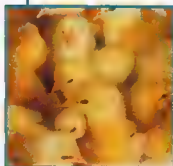
Não por acaso, entre os dias 26 e 30 de abril, o Rio sedia o Congresso Mundial de Cardiologia (***www.cardiol.br/wcc98/index.htm***). "Nos últimos anos, além de um grande progresso nos métodos de diagnóstico das doenças cardiovasculares, também houve imenso avanço no campo da prevenção", explica o cardiologista Mário de Camargo Maranhão (***www.mmaranhao.com.br***), presidente do congresso. O médico lembra que a prevenção pode ser resumida em alguns fundamentos: nutrição adequada, exercício físico regular, controle da obesidade e redução do estresse excessivo. Além disso, é claro, deve-se parar de fumar.

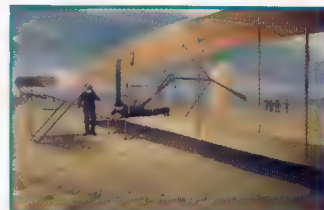
Para quem quer viver muitos anos com um coração de ouro batendo no peito, não custa nada tomar alguns cuidados. A primeira parada dessa jornada pela qualidade de vida é a home page da Sociedade Brasileira de Cardiologia (***www.cardiol.br/***), que apresenta uma quantidade enorme de dados e links úteis, de forma bem organizada. O melhor é começar pelo teste de risco coronariano (***www.cardiol.br/trc.htm***). A partir de algumas perguntas básicas, o teste mostra se o internauta está precisando se cuidar mais ou menos intensivamente.

As melhores informações estão em inglês. A Liga Mundial de Hipertensão (***www.mco.edu/whl/know.html***) mostra a imagem da Mona Lisa com um medidor de pressão apenas para sugerir como essa preocupação deve ser mesmo universal. Na página, dicas para entender a pressão alta e atacar suas causas. O Rose Medical Center, de Denver, nos EUA, colocou no ar uma receita básica de Como Manter sua Pressão Arterial sob Controle (***www.ihr.com/medreprt/articles/bloodpr.html***). A Universidade da Califórnia montou um Programa de Prevenção das Doenças Cardíacas (***www.reg.uci.edu/UCI/CARDIOLOGY/PREVENTIVE/***), que aborda detalhadamente todos os fundamentos da vida saudável citados por Mário Maranhão. As orientações são bem diretas.

Ilustração: Bernard

GENÉTICA

O físico americano Richard Seed anunciou, no início do ano, que está se preparando para clonar os primeiros humanos. Embora não seja médico nem esteja ligado a nenhuma instituição, Seed está desde a década de 70 fazendo pesquisas de ponta no campo da fertilidade humana (***www.npr.org/news/health/980106.cloning.html***). Mas essa é apenas a ponta do iceberg de uma tecnologia que está muito mais avançada do que as pessoas pensam. Com ou sem clonagem, a engenharia genética e a biotecnologia já fazem parte do nosso cotidiano, principalmente na agricultura. Para ter uma boa noção, vale visitar o site da Biotechnology Information Center (***www.nal.usda.gov/bic/***). Querendo ter uma visão crítica da versão oficial, basta uma clicada na página da Rafi, a maior organização não-governamental ligada à biotecnologia (***www.rafi.ca***).

AVIAÇÃO

Nós brasileiros sabemos que Santos Dumont voou primeiro. Assim como os franceses, que viram o rapaz inaugurar a aviação em frente à Torre Eiffel. Mas os americanos insistem na versão de que o primeiro aparelho mais pesado que o ar foi tirado do chão com sucesso pelos irmãos Wright. Tudo bem, não vamos brigar por isso. Os americanos deram um empurrãozinho relevante na aviação.

E agora, quem quiser brincar de voar fora dos modernos boeings pode se divertir no simulador de vôo dos irmãos Wright (***http://firstflight.open.ac.uk/***). Para uma visão divertida da história, o melhor é visitar o Museu Nacional Aéreo e Espacial dos EUA (***http://www.nasm.edu/***).

CASA

Qualquer brasileiro sabe o que é uma casa de pau-a-pique. Afinal, todo o interior do país usa terra batida para erguer paredes e economizar tijolos. Agora, os ecologistas australianos estão desenvolvendo técnicas modernas para construir casas de terra, com paredes lisas e estruturas mais complexas. Está tudo em Rammed Earth (***www.hahaha.com.au/rammed.earth/Welcome.html***).

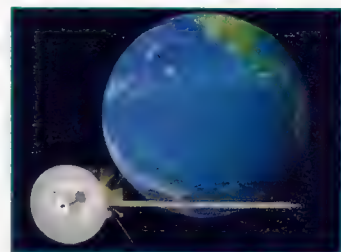
LIXO

O mundo está cheio de lixo. A quantidade de embalagens usadas e objetos descartados pelas cidades geram montanhas que não param de crescer. Reciclar é a solução para poupar espaço cada vez mais precioso, economizar matérias-primas e até gerar mais empregos. A Alemanha, país líder no setor, já recicla 80% de todo o material usado nas embalagens: 5,3 milhões de toneladas. A melhor porta de entrada para o mundo renovável é o Recycler's World (***www.recycle.net/recycle/***), um catálogo com as maiores organizações que cuidam do assunto. Mais perto de nós, a Universidade de Brasília fez sua Home Page da Reciclagem (***www.unb.br/admin/hpr.htm***) com a legislação brasileira e pesquisas científicas nacionais.

OS MAIAS

Para quem acha que a astronomia nasceu com o telescópio orbital Hubble, a página The Maya Astronomy (***www.astro.uva.nl/michielb/maya/astro.html***) é uma viagem interplanetária. Como contraponto à matemática, a página Arte Maya Tz'utuhil (***www.artemaya.com/***) desfila pinturas retratando a cultura Maia. Mas o melhor está na página Mundo Maia (***www.ccu.umich.mx/mmaya/***) mantida pela Universidade do México, em espanhol. Emocionante é a página Teotihuacan (***http://archaeology.la.asu.edu/vm/mesoam/teo/***), que apresenta de maneira bem explicada e ilustrada os resultados das pesquisas arqueológicas na Pirâmide da Serpente de Penas, inclusive com animações. Com opções em espanhol e em inglês, o Museo del Templo Mayor (***http://archaeology.la.asu.edu/vm/mesoam/tm/***) destrincha a maior pirâmide maia, com todas as suas misteriosas câmaras. São boas fotos e explicações enriquecedoras.

SISTEMA SOLAR

Quem precisa de telescópios? Basta ter a Internet. O Solar System Simulator (***http://space.jpl.nasa.gov/***) mostra a visão de qualquer planeta ou satélite do nosso sistema solar, a partir do ponto de vista que o internauta queira. Por exemplo, é só pedir a visão de Saturno para um observador situado, digamos, em Júpiter, no dia 5 de junho de 1997. Ofuscante mesmo é a página do satélite Yohkoh japonês (***http://solar.physics.montana.edu/YPOP/***). Equipado com sensores de observação do Sol, o satélite capta imagens da grande estrela que nos aquece e transmite tudo pela Internet.

*Alexandre Mansur (**atm@jb.com.br**) é subeditor de Ciência do Jornal do Brasil e tem um bom coração.*

O melhor da vida é grátis...

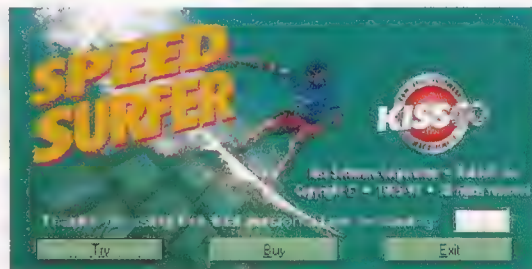
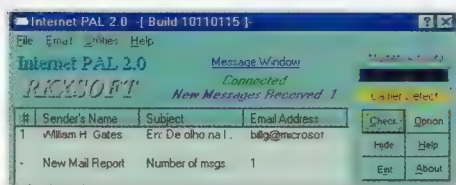
... até os programas! Veja aqui as novidades de shareware e freeware que esperam seu net-clique

Por Salomão Gladstone

Agora que está todo mundo dando palpites sobre a escalação brasileira na Copa, alguns mais espertos devem estar achando que 1998 está sendo um dos anos mais inativos da nossa história. Menos na Internet, a Rede que não pára nunca. Com Copa ou sem Copa, uma legião de heróicos seres humanos passa noites em claro para nos proporcionar as maiores atrações da grande Rede. Inclusive as novidades de shareware que não podem deixar de incrementar seu sistema de jeito nenhum. Pelo menos este palpite não é furado...

WEB

Epaminondas Fonseca detesta praia e tem raiva de quem gosta. Segundo ele, é muito fácil se tornar um surfista. É só dar um Format C: no cérebro. :-) E mesmo que Epaminondas quisesse pegar uma prainha de vez em quando, nem teria tempo, pois a cada página carregada na Web é preciso ficar de plantão na frente do micro, esperando, esperando e esperando... Muitos bocejos depois, Epaminondas finalmente encontrou uma solução para diminuir a "World Wide Wait" e aproveitar melhor seu tempo de conexão com outras pessoas não muito chegadas a areia e água salgada...

Arquivo: speedtr.exe
Tamanho: 1,9MB
Onde encontrar: ***http://www.kissco.com/files***
Descrição: Para quem cansou de ficar só "pegando jacaré" na Rede, o **Speed Surfer** dá uma boa acelerada nas suas conexões – sem trocar de modem, sem reconfigurar opções de acesso e sem xingar a companhia telefônica! O segredo do programa está em sua tecnologia de agentes inteligentes que não deixam o modem parado: enquanto você olha uma página, o Speed Surfer carrega com antecedência no seu disco rígido os elementos das páginas que você provavelmente verá em seguida. Isto mesmo! Como já estará tudo no seu HD, seguir um link não representará mais aquela longa espera a que você está acostumado. Com o Speed Surfer, é só clicar e... zupt!
Observação: Versão demo para Windows 95/NT com no mínimo Netscape Navigator 2 ou Internet Explorer 3.

E-MAIL

Inácio Mêioul estava completamente viciado na troca de mensagens pela Internet. Disposto a se tornar um latifundiário do correio eletrônico, ele arranjou um monte de contas diferentes – principalmente para ocupar espaço no cartão de visitas e impressionar os amigos. O problema é que I.Mêioul usa um programa leitor de mensagens que só pode verificar uma conta de cada vez: às vezes ficava um tanto difícil para ele ver se alguns chatos continuavam escrevendo para aqueles endereços mais obscuros. Com este novo programinha, o problema está solucionado. Agora só falta Inácio decidir por um só endereço de uma vez por todas.

Arquivo: ipal2.zip

Tamanho: 840 KB

Onde Encontrar: ***http://www.execulink.com/~dcy/files***

Descrição: O **Internet Pal** é um programinha indispensável para os "e-mailadores" da pesada. Quando ativado, seu ícone fica estacionado na bandeja do Windows 95, monitorando a conexão, permitindo que você faça qualquer outra coisa no micro. Enquanto isso, nos bastidores, o Internet Pal verifica a cada 60 segundos se há mensagens novas nas suas contas de e-mail (podendo verificar até quatro contas simultaneamente) e mostra os cabeçalhos das mensagens que chegam, ajudando a verificar o que interessa e o que não passa de mais um "fique rico rápido". A vantagem é que o seu grande e pesado programa de e-mail regular nem precisa estar rodando... e de minuto em minuto você pode matar aquela curiosidade: "será que chegaram mensagens novas para mim?".

Observação: Versão shareware para Windows 95/NT.

Para a referência de todo o povo leitor do Cinto de Utilidades que sempre desfrutou dos bons serviços do windows95.com, é bom ficar ligado pois o site agora se chama winfiles.com, expandindo sua competência a Windows 98, NT, CE e quejandos. Maiores detalhes em ***www.windows95.com/explain.html***.

UTILITÁRIOS

Sabe aquelas noites (e dias) em que você acha que estão fazendo reciclagem de lixo pela linha telefônica? O desempenho da conexão entra em declínio, você sente que as operações vão ficando mais e mais lentas, mas nem consegue medir a gravidade da situação – até chegar àquele ponto desesperador em que a transferência "congela" e você não sabe direito se a culpa é da sua configuração, da linha, do provedor, do link internacional, do servidor de destino ou de alguma urucubaca. Mas agora ficou fácil ver a quantas anda a conexão de um jeito até melhor que os LEDs piscantes do modem externo.

Arquivo: IMeterSEA.exe

Tamanho: 753 KB

Onde Encontrar:
ftp://ftp.cdrom.com/pub/simtelnet/cnet/win95/internet

Descrição: O **InternetMeter Inlay** dá um gostinho da versão completa do Internet Utilities 97, programa comercial da Starfish. Ele substitui o logotipo no canto superior direito do seu browser (Netscape ou Internet Explorer) por um quadro de acompanhamento da atividade na Rede: dois gráficos de barras indicam a velocidade relativa do upload e do download. Com apenas um clique você tem informações sobre o tempo total de conexão, taxas de transferência reais e a configuração da sua rede. E se você desconfia que o seu irmão menor anda usando a Internet na sua ausência, o InternetMeter Inlay ainda faz um registro cumulativo de todas as conexões. Um programa nota dez!

Observação: Versão demo para Windows 95/NT.

DOWNLOAD

Nesta seção, confira o que o povo está baixando: a grande parada de sucessos do shareware e do freeware na Internet! Estes são os 10 softwares mais populares da primeira semana de fevereiro. Os dados são do depósito de shareware Download.com (*www.download.com*).

	Programa	Número de downloads
1	ICQ (32-bit)	114.157
2	WinZip (32-bit)	90.234
3	Newnix Shell	75.269
4	LView Pro	52.702
5	Netscape Communicator	37.919
6	PowWow	35.175
7	CompuPic (32-bit)	32.266
8	Boogie Baby Screensaver	30.614
9	Applet Button Factory	30.222
10	Men in Black: The Game	25.219

UTILITÁRIOS PARA FAX

Quem disse que nos livraríamos tão facilmente da comunicação com papel e tinta? Felizmente, há inúmeras soluções para tornar sua vida mais *fáxil*. Confira os programas ao lado, disponíveis no site Windows95 (*www.windows95.com*):

Shareware

.comfax – *http://ftp.comfax.com/comfax32.exe*
Athosfax5 – *ftp://ftp.athosfax.com/pub/athosfax/afax5.zip*
ChromaFax – *www.compressent.com/download/cfxtrial.exe*
FAXCOMponent – *www.v3inc.com/software/vt0924e.zip*
FaxLog – *www.faxnav.com/dwnload/setupfl.exe*
FaxMail Network – *www.electrasoft.com/fmn.zip*
FAXmaker for Exchange – *ftp://ftp.gfifax.com/pub/faxexc5.zip*
FAXmaker for Intranet – *ftp://ftp.brainlink.com/pub/users/ngalea/faxintra.zip*
FAXmaker for Networks – *ftp://ftp.gfifax.com/pub/faxfm6.zip*
FaxNav for Windows – *www.faxnav.com/dwnload/setup3x.exe*
FaxNow! – *www.faxnow.com/download/faxnow3/data/fnxeval.exe*
Just the Fax – *www.rks-software.com/jtf32.exe*
Zetafax – *www.deksi.com/zeta32.exe*

Freeware

ActiveFax – *http://users.iafrica.com/p/po/pokey/activ2.zip*
FaxLauncher – *ftp://ftp.faxsav.com/pub/faxsav95.exe*
PrintFax for MS Exchange – *ftp://ftp.inforamp.net/pub/win95/exchange/printfax.zip*

PARTICIPE!
Compartilhe sua bat-ferramenta com a gente:
internet.br@ediouro.com.br

WEB

Isaac Einstein montava o Cubo Mágico com facilidade, mas nunca se acertou com a programação de seu videocassete. Se antigamente já era difícil, com a TV a cabo ficou mais fácil ainda perder programas excelentes por falta de competência no uso de controles remotos, timers, menus na tela e coisinhas do gênero. Imagine o desespero de Isaac na Internet, onde a cada dia entram no ar milhares de atrações que valem a pena ver de novo. E não estamos falando apenas das novelinhas interativas.

Arquivo: wvcr201.exe
Tamanho: 1,8MB
Onde Encontrar: ***http://www.netresultscorp.com/download***
Descrição: O **WebVCR** é um programa que usa a metáfora de um gravador de videocassete (os botões "play", "stop", "record", avanço e retrocesso estão lá) para salvar páginas Web inteiras no seu micro local para exibição posteriormente, no momento de sua maior conveniência – ou melhor, nas horas em que o computador estiver desconectado da Internet. Mais ou menos como o Internet Explorer 4 já faz automaticamente com todas as páginas visitadas, porém com a certeza de que o conteúdo dos sites de sua preferência estará à disposição sem ser "atropelado" pelo limite do cache. Ideal para rever dados importantes, sites de vida curta ou mesmo matar a saudade da Internet quando sua irmã estiver monopolizando o telefone...
Observação: Versão demo para Windows 95/NT.

UTILITÁRIOS

Marcelo Gradouro tinha sérios problemas de orientação. Ele mal distinguia a esquerda da direita, achava que bússola era coisa de escoteiro e vivia se perdendo em engarrafamentos. Quando entrou na Internet, Marcelo nem acreditou quando alguém comentou alguma coisa sobre os caminhos absurdos que um simples e-mail faz pelo mundo todo até chegar em sua caixa postal. Apesar da alergia a mapas, Gradouro resolveu conferir a situação na tela de seu próprio micro. Você também não está acreditando? Experimente dar uma viajadinha no programa abaixo...

Arquivo: geoboy.exe
Tamanho: 6,4 MB
Onde Encontrar: ***ftp://ftp.ndg.com.au//pub/demos/win/gb***
Descrição: Se a Internet é a hiperestrada da informação, o **GeoBoy** é o mapa rodoviário que abrange o mundo inteiro – aqui mostrado inteirinho como um globo tridimensional ou como um planisfério, incluindo fronteiras, grandes rios e principais cidades. Através de seus arquivos cache atualizáveis, o GeoBoy traduz um determinado endereço IP e mostra geograficamente a rota entre você e o site de destino, traçando o (complicado) caminho dos dados de um ponto ao outro. Assim fica facílimo identificar congestionamentos e descobrir de uma vez por todas, entre outras coisas, por que é que aquele site de Botswana que você acessou ontem está tão difícil de se entrar hoje.
Observação: Versão shareware (com funções limitadas) para Windows 95/NT.

Seguindo o exemplo do brasileiro Lemon Collection (***www.lemon.com.br***), o depósito de programas Windows95 lançou o "Best of Windows95.com Shareware CD-ROM". E não é apenas um disquinho, mas quatro CDs! Para receber em casa esta preciosidade, visite ***www.windows95.com/deals/cdrom*** e não se esqueça de escrever para a gente comentando os melhores programas!

Salomão Gladstone
(unabomb@megaline.com.br),
de olho no desespero dos interneteiros com os chatos virtuais, está oferecendo a todos seus serviços de Chato Real. Inteiramente grátis.

BIBLIOTECA

Sem paredes e barreiras físicas as bibliotecas ampliam suas fronteiras e democratizam a informação.

Por Patrícia Diniz

Imagine que, ao invés de ir até a estante mais próxima para ler um livro, você só tivesse que ligar seu computador. A época de procurar dados através das enciclopédias, jornais ou microfilmes contidos em um acervo já está sendo substituída pela criação das bibliotecas virtuais. Atualmente, um estudante pode tranqüilamente encontrar o material de pesquisa em uma prateleira fictícia de uma biblioteca alocada no ciberespaço, não importando se esta esteja situada, na realidade, ao lado de sua casa ou em uma cidadezinha do interior da Austrália. Aliás, a própria Internet é uma enorme biblioteca multimídia universal, reunindo idéias, textos, fotos, sons e vídeos de todos os povos. As bibliotecas surgem em meio a este mundo digital como grandes catálogos e provedores da informação. A bandeira que hasteiam é a da democratização do conhecimento sustentada pelo objetivo de divulgar ainda mais a cultura de seu país.

Nos Estados Unidos, segundo a Asssociação Americana de Bibliotecas (***www.ala.org***), 72,3% das bibliotecas públicas estão de alguma forma na Rede. Além disso, iniciativas como a do Canadá (***www.nlc-bnc.ca/cidl***), da Inglaterra (***www.ukoln.ac.uk***), da Europa (***wwwercim.inria.fr***), da Nova Zelândia (***www.nzdl.org***) entre outras, colaboram ainda mais para a criação da biblioteca do futuro: uma organização sem paredes e, portanto, com um número ilimitado de informações.

Enquanto isso, no Brasil, a inserção das bibliotecas na Internet caminha ainda a passos lentos. Segundo um estudo realizado no início do ano pelo Grupo de Trabalho de Bibliotecas Virtuais — GTBV— (***www.cg.org.br/gt/gtbv/gtbv. htm***), do IBICT, já existem 175 sites de bibliotecas brasileiras, sendo que somente 23 oferecem o acesso a textos de seu acervo. A maioria disponibiliza na Rede apenas dados institucionais. Para Luís Antônio Gonçalves da Silva, secretário-técnico do GTBV, esta é uma forma que elas utilizam de marcar a primeira presença na Rede. Ele acredita que o fato de entrar em uma nova mídia não significa apenas adequar os serviços de uma biblioteca convencional para uma virtual, mas sim capacitar profissionais, desenvolver sistemas de banco de dados e digitalizar documentos. "Todo este processo representa mais custos para as bibliotecas. A falta de recursos talvez seja o que mais dificulte uma adesão em maior número das bibliotecas brasileiras na Internet", disse.

Ilustração: Bernard

DO FUTURO

EXPANDINDO O CONHECIMENTO

Mas afinal o que constitui uma biblioteca virtual? Ela se baseia na troca de informações através de mídia online e na criação de fontes de informação que não possuam necessariamente uma propriedade física. Constituem um referencial de pesquisa que pode ser acessado a qualquer hora e em qualquer lugar. Um usuário pode, por exemplo, ler antigos documentos da Biblioteca do Vaticano tendo o trabalho de somente se conectar à Rede e ir até o site desejado.

Para sentirmos o gostinho do conhecimento sem fronteiras, vale a pena visitarmos um dos maiores repositórios de conhecimento do mundo, a Library of Congress (***http://lcweb.loc.gov***) que participou, em conjunto com o Governo Americano, da criação da Federação Nacional de Bibliotecas Digitais. No site podem ser acessados documentos de domínio público, o banco de dados Thomas, com a história e informação atual sobre o Congresso Americano; filmes, fotografias e sons da coleção histórica da memória americana. Em seu bicentenário a biblioteca irá digitalizar, através da colaboração de outras grandes instituições, e colocar disponível milhares de publicações sobre a história americana na Internet até o ano 2000. Também serão incluídas fotos da guerra civil (1861-1865), mapas panorâmicos (1847 a 1921) e os manuscritos do projeto federal dos escritores americanos (1936-1940).

Arnaldo Mandel, professor do IME e integrante do departamento de Ciência da Computação da Universidade de São Paulo, vai mais longe. Ele acredita que o papel tradicionalmente desempenhado pelas bibliotecas deverá ser tomado pelas bibliotecas virtuais, já que, segundo ele, a informação, que antigamente era produzida em mídia impressa, se tornará cada vez mais disponível em meio digital. "A idéia de biblioteca virtual consiste em organizar esse conteúdo desconexo da Internet de forma a permitir a consulta eficiente", explicou.

Mas, para ele, uma instituição não se torna uma biblioteca virtual ao colocar apenas o seu acervo em meio digital. Arnaldo diz que uma biblioteca virtual é supra-institucional, isto é, contribui para o grande acervo universal da Internet, todo o conjunto de informações do ciberespaço. Ele acrescenta que um primeiro passo seria selecionar onde vale a pena concentrar o esforço de digitalização.
"Centenas de bibliotecas do Brasil têm cópias de 'Dom Casmurro'; não ajuda a ninguém haver centenas de 'Casmurros' na Rede", concluiu.

EXPERIÊNCIAS BRASILEIRAS

Uma iniciativa que seguiu esta linha de segmentação e especialização é a Biblioteca do Estudante Brasileiro (***www.bibvirt.futuro.usp.br***), um projeto da Escola do Futuro, da USP. Roberto Kirshbaum, coordenador do projeto, também acredita que na Internet é preferível não ser muito abrangente, e sim escolher um tema para montar um acervo digital. Por isso, segundo ele, decidiram disponibilizar principalmente as obras da literatura brasileira para o estudante e o professor terem fácil acesso a este conhecimento. "Possuimos uma 'vozoteca' que permite que o professor possa passar em sala de aula parte de um discurso de Getúlio Vargas. É muito mais emocionante para o estudante ouvir a história de uma época do que simplesmente ter contato com o texto do seu livro de estudo", argumenta.

Porém, eles enfrentam o problema da falta de penetração da nova mídia nas escolas, o que dificulta a divulgação do projeto. Por isso, pretendem, em junho, fornecer um curso através do projeto Escola do Futuro aos professores, esclarecendo a importância da nova mídia para o aprendizado. "Embora o retorno ainda não seja satisfatório, já recebemos e-mails de professores de Alagoas ressaltando a importância da nossa biblioteca para o seu trabalho", acrescentou Kirshbaum.

A biblioteca, lançada em setembro de 1997, já conta com 30 livros literários e toda a coleção Telecurso 2000 digitalizados. Entre os seus projetos para este ano estão: a disponibilização de mil registros na "vozoteca" e imagens do Museu de Arqueologia e Etiologia da USP. Roberto acha fundamental a existência deste tipo de serviço para prover recursos para o caçador de informação. "Existem milhares de cidades que não têm uma biblioteca. Possuindo apenas um computador e uma linha telefônica, eles terão várias opções de conteúdo", concluiu.

O projeto de bibliotecas virtuais Prossiga/REI (***www.prossiga.lncc.br***), do CNPq, segue a mesma filosofia. Criado para atender a comunidade científica, ele é constituído por diversas bibliotecas temáticas construídas de acordo com a pesquisa no país, além daquelas baseadas em grandes pesquisadores. "Nosso principal objetivo é aumentar a participação brasileira na Internet e nada melhor do que divulgar o campo científico e tecnológico brasileiro", disse Yone Chastinet, coordenadora-geral do Prossiga.

O Prossiga/REI possui uma equipe multidisciplinar com profissionais de engenharia, ciência da informação, pesquisa, que aproveitam os dados da própria Internet para a confecção de seu acervo. Na Biblioteca de Estudos Culturais, por exemplo, pode-se achar uma série de sites comentados que guiam o usuário a encontrar a informação desejada sem ter que passar horas nas ferramentas de busca convencionais à procura do assunto desejado. "A grande quantidade de informação e a dinâmica da Rede são desafios para os bibliotecários desta nova era. Não basta reunir links para 2000 sites se estes não possuem um valor qualitativo para o usuário", disse Yone, alertando que este tratamento dos dados deve sobretudo atender às necessidades do público.

Porém, a catalogação de sites não é o único serviço oferecido pelas bibliotecas do Prossiga/REI. Obras, textos e artigos também podem ser encontrados em todas elas, principalmente, na Biblioteca Anisio Teixeira, que dispõe, inclusive, de uma correspondência pessoal do pesquisador, oferecendo ao internauta a oportunidade de conhecê-lo como um homem normal.

O projeto irá colocar na Rede, ainda este mês, cerca de dez bibliotecas, entre elas, a de Educação à Distância, em conjunto com a Universidade Federal da Bahia; e dos pesquisadores Oswaldo Cruz e Carlos Chagas, da Fiocruz. As bibliotecas também são construídas em parceria com outras instituições, como a Estudos Culturais, com a UFRJ, e a de Competitividade, com a Finep. Nestes casos, é feito um trabalho de orientação de três a quatro meses com as empresas e organizações que desejam fazer uma biblioteca virtual, sendo oferecidos manuais e softwares adequados ao trabalho. Depois do treinamento, a equipe do Prossiga/REI passa a dar um suporte mensal orientando possíveis dúvidas das instituições.

MERGULHE NA INFORMAÇÃO

- Sibi/USP - *www.usp.br/sibi*
- Banned Books Online- *www.cs.cmu.edu/People/spok/banned-books.html*
- D-Lib Magazine - *www.deusto.es/~abaitua/konzeptu/bbdd/www_dlib.htm*
- Lib-Web - *http://sunsite.berkeley.edu/Libweb*
- Livros Online - *www.elogica.com.br/virtualstore*
- MCI LibraryLink - *www.librarylink.com*
- The Online Books Page - *www.cs.cmu.edu/books.html*
- Alexandria Digital Library - *http://alexandria.sdc.ucsb.edu*
- Galileo Project - *http://es.rice.edu/ES/humsoc/Galileo/Villa/library.html*
- Eletric Library - *http://classic.elibrary.com*
- Projeto Gutenberg - *www.gutenberg.net*
- Digital Library Technology - *http://dlt.gsfc.nasa.gov/new/main.shtml*

Um dos maiores acervos brasileiros, a Biblioteca Nacional, já começou a dar o primeiro passo rumo ao mundo digital. A Divisão de Música e Arquivos Sonoros — DIMAS — (***www.info.lncc.br/dimas***) com a necessidade de digitalizar as partituras manuscritas que estavam sendo apagadas, está conseguindo efetuar o processo de catalogação e digitalização do arquivo sonoro. A partir daí, surgiu a oportunidade de colocar este acervo na Rede. Até agora, segundo a coordenadora da DIMAS, Georgina Staneck, estão digitalizadas cerca de 370 partituras. "Nossa idéia é colocar todo este conteúdo na Internet", disse.

Os usuários podem ainda fazer pesquisas através do e-mail, recebendo o material pelo correio convencional. O site conta com a visita de todo mundo que deseja conhecer a música brasileira. Os compositores mais acessados são Ernesto Nazareth e Alberto Nepomuceno. "A quebra das barreiras geográficas nos oferece uma exibição universal, é como se a biblioteca não possuísse paredes, isto justifica termos pedidos do mundo inteiro", acrescentou Georgina.

No entanto, o catálogo completo da Biblioteca Nacional ainda não está disponível. Uma opção é acessar, via Telnet (host:**Sede-1.bn.br**, login:**fbncons**, senha:**consulta**), parte desta coleção. Segundo a Diretora Técnica da Biblioteca Nacional, Celia Ribeiro Zaher, em breve estes dados estarão sendo colocados no site. O catálogo poderá ser downloadeado apenas pelas bibliotecas cadastradas no Sistema Nacional de Bibliotecas, os usuários terão a oportunidade de consultá-lo e de fazer a requisição de algum material ou serviço extra, como levantamento bibliográfico. Célia disse ainda que não está nos planos da Biblioteca Nacional colocar na Rede seu acervo de texto, mas que um de seus projetos futuros é disponibilizar imagens e fotografias de domínio público – que não possuem mais direitos autorais. "Ainda estamos estudando esta possibilidade e vendo se conseguimos verba necessária para começar este serviço", complementa Célia.

BARREIRAS VIRTUAIS

Um dos problemas mais discutidos pelos desenvolvedores e pesquisadores das bibliotecas virtuais é a questão dos direitos autorais. Sem dificuldade nenhuma, um leitor/internauta pode colocar uma obra disponível a milhares de pessoas. Luís Antônio, secretário- técnico do GTBV, do IBICT, diz que, além da legislação específica, a migração das obras para o meio digital depende da negociação direta com os autores. "Este é um dos fatores por que a maioria das bibliotecas trabalham apenas com obras de domínio público", analisa ele, indicando que um bom recurso a ser adotado pelas bibliotecas virtuais é a lei brasileira, sancionada em fevereiro, que reconhece os direitos autorais sobre informações veiculadas de forma digital ou pela Internet.

A biblioteca do Vaticano está digitalizando suas obras utilizando a tecnologia IBM para bibliotecas virtuais, o sistema oferece a recurso de marcas d'água para garantir a segurança de copyright do conteúdo. Serão digitalizados mais de 20 mil documentos de seus manuscritos, que estão sendo digitalizados em alta resolução. Um exemplo deste trabalho pode ser visto em ***www.ibm.com/Features/library/manuscrpt.html***.

Yone Chastinet, coordenadora do Prossiga, resolveu o problema de direito autoral não com a tecnologia, mas através de um acordo direto com as editoras. No caso específico da biblioteca Anísio Teixera, ela acertou que toda obra lançada sobre o pesquisador só iria para Rede após sete meses de venda. Além disso, eles fizeram um tipo de parceria com a editora, fornecendo os textos digitalizados para facilitar a reedição dos livros. "Nós evitamos fazer projetos com autores que dificultem a liberação dos direitos autorais", disse.

Já Roberto Kirshbaum, da Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro, tem solucionado seus problemas mantendo contato com a Câmara Brasileira do Livro e com a Associação Brasileira de Direitos Reprográficos e utilizando material com autorização do autor. "Informamos mensalmente a eles quantos acessos suas publicações tiveram, mas mesmo assim encontramos problema na veiculação dos materiais selecionados, muitos estão digitalizados e não podem ser colocados na Rede devido à dificuldade de conseguirmos autorização. Acabamos optando por dar prioridade a material de domínio público", explicou.

No entanto, para Arnaldo Rangel, do IME/USP, já é difícil conseguir respeito à legislação de direito autoral com material impresso e copiadora, esse controle se torna praticamente impossível com a informação digital. "O que salva o editor é que cada livro só pode ser usado por uma pessoa por vez, se vários querem usá-lo simultaneamente, devem dispor de várias cópias. No caso da Internet, essa restrição desaparece", conclui.

Outro aspecto que dificulta a propagação das bibliotecas virtuais no Brasil é a falta da informatização das bibliotecas convencionais e poucos recursos para a digitalização do texto. Segundo Roberto Kirshbaum, o custo de digitalização de um livro é de R$ 300,00, isto somado a um acervo de mais de mil livros torna a verba mais significante. "Sinto falta, no Brasil, de uma participação mais comunitária, na qual as pessoas pudessem doar os textos digitalizados às bibliotecas. De qualquer forma, montar uma biblioteca virtual é mais em conta do que fazer um acervo real", disse Roberto.

Já a Biblioteca Nacional aproveitou a verba de US$ 400 mil da transformação do seu acervo sonoro para o meio digital, uma oportunidade que facilitou a criação do site. "Podemos aproveitar a mesma mão-de-obra para efetuar dois trabalhos importantes", disse Georgina Staneck, Chefe da Divisão de Música e Arquivo Sonoro da BN.

CIRCUITO INTEGRADO

Bibliotecas lutam pelo acesso público da Rede

Ao mesmo tempo em que catálogos e acervos democratizam o conhecimento nas prateleiras virtuais, o acesso à Rede nas bibliotecas do mundo real possibilita que o público em geral possa conhecer gratuitamente a interatividade do ciberespaço.

Em nosso país tupiniquim, as iniciativas ainda são poucas. A maioria ainda nem saiu da gaveta. Isto acontece devido ao custo elevado do equipamento e a falta de verbas para iniciar a informatização dos catálogos e provimento de acesso ao mundo digital, já que para isto torna-se necessário pelo menos um computador, uma linha telefônica, uma conta em um provedor e treinamento de pessoal especializado.

O projeto mais antigo é o da Prefeitura Municipal de Curitiba, lançado em 1996. Das 50 bibliotecas que compõem a central de bibliotecas "Farol do Saber", a única que possui terminais Internet é a "Farol das Cidades", pelo fato de estar informatizada. A biblioteca, especializada em arquitetura, urbanismo e ecologia, oferece oito terminais para uma hora de consulta à Rede e tem a visita de 500 pessoas por mês. Segundo Maria Rita, uma das professoras que coordenam as consultas, a biblioteca não pretende colocar nenhum tipo de software que censure o acesso. "Os terminais não ficam isolados e nós sempre podemos observar qual tipo de página que está sendo acessada", disse ela, que já pediu para alguns usuários saírem de páginas sobre construção de bombas caseiras. A Prefeitura de Curitiba pretende ainda disponibilizar terminais Internet a todos os Faróis da cidade.

Os cariocas podem começar a se alegrar pois a partir deste mês acessarão a Rede pela biblioteca popular de Copacabana. O projeto é da Secretaria Municipal de Cultura e é uma das primeiras experiências de acesso gratuito na cidade. As consultas serão feitas, em um único terminal (Pentium 90/modem de 33.600 bps) e deverão ser agendadas na instituição entre os dias 20 e 30 de cada mês. Para navegar, o usuário deverá preencher uma ficha, na qual informará o tema da pesquisa, o dia e a hora da consulta. Cada internauta terá 30 minutos e, se necessário, pode agendar nova consulta. "Como o custo para a implantação de 20 terminais é muito elevado, resolvemos implementar este projeto-piloto para despertar a atenção da iniciativa privada e, então, levar a Internet a todo o município", disse Vera Mangas, diretora do Departamento de Documentação e Informação Cultural. Ela ainda pretende informatizar toda a rede municipal e disponibilizar o catálogo online, até 1999.

Já a Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro está com um projeto para colocar três terminais Internet de acesso ao público através da biblioteca Euclides da Cunha, localizada no Palácio Gustavo Capanema. Célia Ribeiro Zaher, diretora-técnica da Biblioteca Nacional, disse que isto está sendo apresentado para a Embratel, que irá oferecer linhas dedicadas. Além disso, planeja-se colocar outros sete computadores para que os usuários possam consultar o catálogo da instituição.

A realidade americana é bem diferente. É comum entrarmos em uma biblioteca e encontrar um terminal de acesso à Internet. Segundo a Associação de Bibliotecas Americanas, das 8.921 bibliotecas públicas americanas 60,4% oferecem acesso ao público, assim como 12% das bibliotecas das escolas públicas. Porém, este amplo contato com a Rede está causando polêmica.

Alguns estados americanos, como o Arizona, exigem a utilização de sistemas de filtros nas bibliotecas, quer dizer, programas que não permitem o acesso a páginas que contenham temas "impróprios", como, por exemplo, a pornografia.

A ineficiência destes softwares, que acabam impedindo o usuário de acessar páginas que contenham material instrutivo, como de prevenção contra doenças sexuais, fez com que a ACLU – American Civil Liberties Union – faça tentativas para driblar a censura. Os programas N2H2 (***www.n2h2.com***) e Cyber Patrol (***www.cyberpatrol.com***) são um dos alvos desta ação. Ambos já tiveram constatada a falha em fazer a triagem das páginas. O N2H2, utilizado na Califórnia, bloqueou sites de revistas homossexuais e sexo seguro. Já o Cyber Patrol não permitiu recentemente acesso ao Deja News, famoso site de arquivos de newsgroup. Esta constatação mobilizou o Censorware Project (***www.spectacle.org/cwp***), já que Cyber Patrol é utilizado em algumas bibliotecas americanas. "Bloquear as bibliotecas de ver o Deja News porque alguns dos newsgroups têm conteúdo sexual é o equivalente a recusar o acesso à Enciclopédia Britânica porque existem alguns artigos sobre tópicos sexuais", dizia um relatório da instituição. ■

*Patricia Diniz (**patdiniz@ediouro.com.br**), editora-assistente da internet.br, é devoradora de livros e freqüentadora assídua das BBs digitais.*

As melhores jogadas já começaram no campo digital.

Ah! Eu tô maluco! No dia 10 de junho, quando o Brasil entrar em campo contra a Escócia na abertura da Copa do Mundo da França, calcula-se que mais de 1 bilhão de pessoas estarão sentadas diante da TV. Com certeza você também vai estar lá, roendo todas as unhas e esperando que a equipe de Zagalo não faça feio. Se na hora da partida a Internet ainda não tem como competir com a TV, no aquecimento da torcida ela não pode ser desprezada. A Rede tornou-se a maior biblioteca de informações sobre tudo o que há em relação ao campeonato mundial, suas cidades-sede times e jogadores. Para relaxar da tensão e esquentar as turbinas da torcida, que tal uma viajada pelas ondas da Internet até a França?

Não é nenhuma surpresa que a Copa 98 tenha invadido a Internet com uma enxurrada de informações. A importância esportiva do evento transborda nas páginas eletrônicas do site oficial da competição.

Um passeio virtual pelos sites preparados para o evento pode levar o internauta muito além dos gramados de futebol e encher a tela do seu micro com tudo que você pode imaginar sobre a cultura da França, sobretudo dos lugares onde a bola vai rolar. Nada melhor para afastar aquele inevitável friozinho na barriga antes do jogo. :-)

Bola na Rede

O ponto central por onde giram todas as informações e novidades sobre a Copa pela Internet é o site oficial (***www.france98.com***). Ninguém ia esperar que fosse diferente, mas como o evento é gigantesco, já existem diversos outros sites que tratam da competição sobre os mais diferentes pontos de vista.

Partindo da página oficial, é possível ficar ligado em tudo o que acontece, tanto dentro quanto fora das quatro linhas do gramado. O importante é ficar atento à seção "News". Nos dias de competição, é por ali que você pode ficar sabendo muito mais do que as redes de televisão serão capazes de informar. Na parte reservada para as equipes, notícias detalhadas sobre as últimas partidas e sobre os jogadores de cada seleção. Se você é mais um dos milhões de "técnicos" de futebol que despontam nessas épocas de Copa do Mundo, as dicas são preciosas para montar sua própria avaliação e fazer suas previsões para os jogos. Para cada seleção, o perfil dos principais jogadores está à disposição.

Para a galera que vai embarcar para a França e ainda não garantiu o ingresso, o site oficial também é o local certo para saber como comprar os tickets. Não deixe de passar ainda pelo link "Questions", que responde dúvidas importantes para quem se dispor a comparecer pessoalmente no estádios franceses. Antes de sair, não esqueça de dar uma passada no "Hall of Fame", no qual você pode votar em uma lista pelo melhor jogador de todas as copas. Adivinha quem está ganhando? Pelé, é claro, disparado na frente. Na mesma

Por Gustavo Mansur

lista, o Brasil também surge (lógico!) como o melhor time até hoje.

A concorrência na informação via Web sobre a Copa da França joga pesado. O France98 Online (***www.worldcup.fr***) está no ar para quebrar o monopólio, mesmo que a quantidade de notícias e textos seja inferior ao oficial. O retrospecto das seleções participantes é bem completo e organizado. Mas o melhor mesmo são os links disponíveis e organizados para as federações de futebol e seleções participantes.

Ainda dentro da linha informativa está o WC98 (***www.wc98.com***). Já na entrada, o internauta pode optar entre os cinco idiomas disponíveis. O português não está entre eles – mas que absurdo! Somos o melhor time do mundo! ;-) Tudo bem: se você não domina o inglês, dá pra se virar muito bem no espanhol. Além de notícias e de um belíssimo arquivo de recordações de antigas copas do mundo, o site tem um espaço interativo muito bem bolado. Se você guarda alguma lembrança especial daquela final da Copa de 50, ou daquele pênalti que o Zico perdeu no México em 86 (doi só de lembrar!), então escreva suas memórias e envie para o site. Além de concorrer a prêmios, você vai estar dividindo a sua experiência com gente do mundo todo. Muito legal!

Cansou? Ainda tem mais, digite aí na janelinha do seu browser: ***www.wldcup.com***. É o The Soccer World Cup 1998, mais um site que vem correndo por fora e peitando de frente a hegemonia da página oficial da competição. Já na entrada você se depara com uma janela em Java que coloca notícias sobre a Copa da França atualizadas a todo o momento. Dica: você pode disponibilizar esta mesma janelinha direto na sua página, com todas as informações, notícias e resultados, sem pagar nenhum centavo. É só se cadastrar, colocando o endereço da sua home page e copiar o código de Java para sua página.

A dobradinha Internet e Copa do Mundo tem espaço reservado até para presentinhos. A loja virtual está em ***www.souvenir98.com*** e não deve nada àquelas tendinhas de mil e uma bugigangas que os torcedores vão encontrar nas saídas dos estádios. Se você quer se sentir na França depois daquele jogo emocionante do Brasil, saia da sala direto para o seu computador e compre uma canequinha com o mascote da Copa, ou então um boné da seleção brasileira. Detalhe importante: os artigos alusivos ao Brasil estão entre os mais pedidos.

Ainda que o espírito esportivo esteja sempre por perto, sejamos francos: assim como as Olímpiadas, há algum tempo a

Copa do Mundo é uma festa para o marketing e o comércio. As coisas andam bem diferentes dos tempos em que Garrincha e Pelé eram os astros do show. No site Gallery of the Cup (***www.gallery98.com***), o comércio e o campeonato mundial são uma só coisa. Um verdadeiro shopping virtual especializado no evento. Se o seu dedo começar a coçar de vontade de comprar alguma coisa, é melhor deixar seu cartão de crédito bem longe do computador. A brincadeira pode sair cara para o bolso!

Copa do Mundo é sempre um show de notícias. Desta vez, com a ajuda da Internet, os jornalistas especializados no mundo da bola prometem fazer de tudo para deixar você completamente tonto, porém muito informado. Lá fora, o grande centro de notícias é o Soccernet (***www.soccernet.com***), que funciona como um jornal online dedicado exclusivamente ao futebol. Um paraíso para a galera que já tem o hábito de começar a ler o jornal pela parte de esportes. Tem notícias de todos os campeonatos e ligas existentes no planeta. A página faz parte do CBS SportsLine (***http://cbs.sportsline.com***). Os correspondentes do site já estão atrás das últimas de cada uma das 32 seleções classificadas.

Mas se o que nos interessa é o desempenho dos meninos do Zagalo, o negócio é ficar de olho no que os grandes sites de informação brasileiros estão preparando para a cobertura do escrete nacional. O jornal Lance (***www.lancenet.com.br***) vai enviar uma superequipe de jornalistas que promete não sair da porta da concentração dos "brazucas". Quem quer saber as últimas dos bastidores da seleção deve ficar de olho aberto. Mas não é só a seleção brasileira, como nos garante o subeditor do Lancenet, Marcelo Russio: "Na primeira fase, nosso leitor online vai contar com uma cobertura especializada para cada grupo da Copa. A partir da segunda fase, vamos ser mais seletivos ainda e a cobertura vai ser mesmo direcionada para cada um dos jogos". A notícia em tempo real também é o principal objetivo do Universo Online (***www.uol.com.br***). O UOL já tem no ar uma seção especial para a Copa da França. A novidade vai ficar por conta de uma brincadeira virtual em que cada um vai poder montar sua seleção escolhendo 11 jogadores dentre os que estarão jogando nos gramados franceses. No final da Copa, ganha quem tiver montado a seleção com maior pontuação total. É a hora de botar o Zagalo que existe em você para fora. As apostas estarão abertas até 5 minutos antes da grande final, mas, quanto mais cedo você faz a sua aposta, mais chances tem de ser o vencedor.

Diretamente de Porto Alegre, a galera do ZAZ (***www.zaz.com.br***) também joga pesado na

MEIO DE CAMPO

O SoccerCity (***http://athene.net/soccercity***) tem um buscador muito eficiente e disponibiliza, de forma organizada, uma coleção de links de cair o queixo. Canais de bate-papo sobre futebol, listas e grupos de discussão específicos sobre o esporte: o SoccerCity não deixa ninguém sair de lá sem encontrar o que queria.

LATERAL

Que tal uma cobertura alternativa e independente da participação brasileira na Copa? Coisas da Internet. Existem boas opções para quem quer ver o outro lado da notícia. O Futiba (***www.futiba.com***) é uma delas. Com um correspondente alternativo na França, eles vão contar tudo o que rola no meio da torcida nacional direto da "geral".

TOQUE INICIAL

OS CAMINHOS DO BRASIL

ACOMPANHE NOSSA SELEÇÃO PELA FRANÇA

Já é tradicional a invasão de brasileiros nas cidades por onde a nossa seleção vai jogar. A estréia será em St. Denis (***http://ville-saint-denis.fr***). O site oficial é bem preparado e não vai deixar nenhum "brazuca" perdido por lá. Já quem quer saber mais sobre a cidade, este é o lugar certo: através de uma linha do tempo, você pode atravessar da Idade Média até os dias atuais conhecendo toda a sua história.

A próxima parada pode ser em Nantes (***www.mairie-nantes.fr***). Este sim está todo voltado para a Copa do Mundo e seus visitantes. Nos dias dos jogos, o site promete ser um centro de notícias sobre tudo o que vai estar se desenrolando nas ruas da cidade. Enquanto isso, que tal uma visita virtual pelas antigas ruas de Nantes? Não é pouca história, a cidade natal de Julio Verne foi fundada quase 2.000 anos atrás. O site é bem planejado e leve, não vai fazer seu modem suar frio, uma característica importante de quase todas as páginas oficiais das cidades francesas.

Para fechar a primeira etapa da participação brasileira na Copa, vamos direto à modernosa página da cidade de Marseille (***www.mairie-marseille.fr***). No começo é meio complicado, mas depois de entrar na lógica dos criadores do site tudo vai fazer sentido. O visual é bem ousado, e só por isso já vale a visita. Escapa às tradicionais soluções de HTML e Java utilizadas Web afora. Uma boa dica é saber mais um pouco sobre o estádio da Copa, a infra-estrutura dos jogos e outros detalhes que os locutores da TV podem deixar em branco. Além dos assuntos futebolísticos, um passeio por outros cantos do site não pode ser desprezado. Marseille é uma cidade mediterrânea capaz de deixar qualquer um de queixo caído por sua beleza, mesmo que seja apenas através do monitor de um computador.

COMBINAÇÃO IMBATÍVEL

DUPLA RÔ-RÔ ONLINE

RONALDINHO E ROMÁRIO COM A BOLA TODA

Se o futebol é lançado nas malhas da Rede, os astros tupiniquins deste show não poderiam deixar de reservar seu espaço virtual. Depois de marcar ponto fixo no ataque da seleção brasileira, a dupla Romário-Ronaldinho agora invade as telas do browsers.

O primeiro a colocar o pé no mundo virtual foi o Ronaldinho (*www.ronaldo.com.br*). A página traz um mundo de novidades e informações para os fãs do melhor jogador do mundo. Você pode ainda ouvir as músicas preferidas do jogador em Real Áudio. Volta e meia o craque passa por lá para conferir as mensagens e até mesmo bater um papo com seus admiradores.

Já o site do Romário (*www.romario.com.br*) tem o clima e o astral carioca do atacante rubro-negro. Com uma história bem mais pesada que a de Ronaldinho, Romário tem muita coisa para contar, desde os tempos em que começou a fazer fama de "matador" no Vasco até seus atuais dias de glória no Flamengo e na Seleção. Ainda há espaço para vídeos com imagens do Canal 100 e para o Projeto Romário, que investe na educação de crianças carentes das mesmas favelas onde o baixinho cresceu.

ATAQUE

Um AltaVista da bola... O SoccerSearch (*www. soccersearch. com*), serviço de busca especializado em futebol, é um sonho não só para os amantes do futebol, mas também para jornalistas e pessoas que buscam informações até sobre aquele time lá da Nova Zelândia.

Através do "Tira-teima", a Rede Globo usava a computação gráfica na TV como um "juiz virtual" para conferir junto com o público os lances duvidosos. Rolam boatos na Rede de que, dessa vez, eles estão preparando uma versão especial para a Internet, em Realidade Virtual (VRML?) e interativa. Olho no lance!

Copa. As notícias atualizadas virão acompanhadas de vídeo e áudio, no intervalo dos jogos do Brasil. Você vai poder baixar para o seu micro todos os gols (espero que sejam muitos!) que a seleção marcar em Real Vídeo. Que maravilha poder ver o replay quantas vezes for necessário para tirar as dúvidas daquele pênalti esquisito. Mas legal mesmo serão os chats prometidos pelo site, com os próprios jogadores brasileiros na concentração francesa. "Com a ajuda da estrutura da RBS, temos todo o equipamento necessário para concretizar a idéia", afirma Marcelo Xogum, responsável pela seção de futebol do ZAZ. Vai ser uma maravilha mesmo, mas se a seleção de 98 provocar as mesmas reações de amor e ódio da torcida que rolou em 94 é melhor reforçar o equipamento lá em Porto Alegre. Vai ter muito torcedor irado querendo desabafar na linha. Se for gaúcho então...

Os reggae boys

Parece unanimidade nacional o segundo time de todo brasileiro na Copa do Mundo: a seleção jamaicana. Tem tudo a ver conosco. A criatividade, a ginga, a música... Até porque o time é dirigido por um brasileiro simpático e pouco conhecido, o técnico Renê Simões, que conseguiu o feito inédito de colocar os jamaicanos na elite do futebol do planeta. E quem não sabe da importância do futebol para a Jamaica, basta lembrar que Bob Marley amarrava suas trancinhas e ia bater uma pelada com sua banda. Se você também é um torcedor-simpatizante da equipe rastaman, pode se alegrar: a Jamaica é uma das poucas seleções na Copa que possuem um site oficial. É o The Reggae Boyz Jamaican Soccer Team (*www.thereggaeboyz.com*). Um site alegre, bonito e cheio de ginga como é o estilo jamaicano de jogar bola. Ali você pode conhecer um pouco mais sobre a seleção que promete invadir com reggae e futebol os gramados franceses. Dá também para saber um pouco mais sobre a interessante história do futebol jamaicano e até mesmo entrar num criativo chat disponibilizado pela página. Que tal? Coloque um som do The Wailers ou *Peter Tosh* no seu micro e vá fundo.

Seleção com caráter inverso à jamaicana é a desconhecida equipe do Irã. Seja franco: você já imaginou assistir a uma Copa com Jamaica e Irã? É, meu amigo, isso já está acontecendo. São os efeitos da globalização... O time iraniano vem cercado de mistérios. Dá para descobrir um pouco mais olhando a página oficial: *www.iranfootball.com*. A língua não vai ser problema, está tudo em inglês mesmo. O Irã tem leis rígidas para o acesso à Rede e por isso o site é voltado para o público estrangeiro.

O curioso é que as equipes consideradas favoritas para levar o caneco ainda não dispõem de home pages oficiais. É o caso do Brasil, Itália, Alemanha ou Argentina. Enquanto os favoritos marcam bobeira, são os pequenos que reservam seu terreno virtual e conquistam novos simpatizantes mundo afora. Ainda bem que site não ganha campeonato!

Gustavo Mansur
(gusman@pobox.com)
já é pentacampeão mundial... nos gramados virtuais do Fifa Soccer. :-)

Você será

Por Fernando Villela e Jaqueline Pedreira
Fotos Osmar Baboin

Chegamos à virada do milênio e uma nova perspectiva se anuncia: a temida revolta das máquinas, tão alardeada nos velhos filmes de ficção científica, já ficou pra trás. O lema agora parece ser: "se não pode vencê-los, junte-se a eles". Pois é justamente o que está acontecendo. A tecnologia vai se aproximando cada vez mais de nós, não só para funcionar ao nosso redor, como dentro ou acoplada ao nosso próprio organismo.

Hoje, a presença da tecnologia em nossa vida já é marcante e crescente. O indivíduo contemporâneo anda com bips, relógios digitais, celulares, agendas eletrônicas e até com minúsculos palmtops que acessam a Internet, dependurados em seu próprio corpo. Com o desenvolvimento infreável da comunicação digital e da micro-informática, a tendência é de que isso aumente até níveis inimagináveis.

E o que já existe de concreto neste sentido? Estigados por esta questão, os editores da *internet.br* resolveram vasculhar a Internet, principalmente a brasileira, em busca de informações e respostas. Longe do sensacionalismo barato, nosso objetivo era o de encontrar tudo o que já existe sendo desenvolvido ou pensado em relação aos cyborgs em nosso país. Fomos parar, ao vivo e a cores, no campus da fantástica Unicamp (SP), um dos maiores centros de pesquisa de ponta no Brasil, onde tivemos uma verdadeira aula, conversando com cientistas que trabalham com a mente plugada na Revolução Digital, uma revolução que está mudando o mundo, embora muitos se recusem a compreendê-la.

Para completar nosso time, diretamente da Bahia, convocamos o Dr. André Lemos, professor da UFBA, antigo pesquisador do assunto e autor da "Página dos Cyborgs" (***www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cyborg***), que preparou um artigo exclusivo para esta edição.

Desde o início, tínhamos a certeza de que conseguiríamos encontrar novidades surpreendentes. Mas o resultado foi muito além... Realmente impactante. Prepare suas cargas de bateria, conecte seu cérebro nas páginas que vêm a seguir e boa viagem.

um cyborg?

Ser humano plugado

Byte-Papo cerebral com Silvia Helena Cardoso e Renato Sabbatini

Durante uma tarde, os editores da *internet.br estiveram no Núcleo de Informática Biomédica, na Unicamp (Campinas, São Paulo), conversando sobre o funcionamento do cérebro e sua interação com a tecnologia, com o casal de cientistas Silvia Helena e Renato Sabbatini. Um resumo da conversa estimulante vai a seguir:**

.BR – A aproximação da interação homem-máquina é irreversível, ou seja, um passo a mais na evolução da espécie?

SILVIA HELENA (SH) – A interação homem-máquina já existe desde os tempos de Aristóteles, sempre houve esta interação. Somente na década de 60 é que a máquina começou a entrar no organismo, os equipamentos eletrônicos começaram a ser implantados dentro do ser humano. Foi quando se teve a idéia da pesquisa biônica. Começaram a surgir idéias de se pensar em formas de utilizar equipamentos eletrônicos para curar doenças e deficiências. Aí pensaram-se coisas revolucionárias, como fazer um cego enxergar, um surdo ouvir, um paralítico andar.

.BR – O que é a neurotecnologia? Em que ela nos pode ser útil?

SH – É a união, integração entre os equipamentos eletrônicos implantados no cérebro. Ela tem feito muita coisa para o ser humano, amenizado doenças e substituído funções perdidas e deficiências...

RENATO SABBATINI (RS) – Na Universidade de Utah, o centro mais avançado de próteses, eles desenvolveram um braço mecânico com apenas dois dedos, como o do Capitão Gancho. Este braço é preso na parte que sobrou, nos nervos desta parte. A pessoa aprende a controlar voluntariamente estes nervos, a prótese sente os impulsos elétricos e ele aprende a manipular, a comandar a mão através do seu próprio sistema nervoso central. Isso foi desenvolvido nos anos 70, faz tempo...

"A última fronteira da Ciência é o cérebro, o objeto mais complexo existente no universo conhecido."

Hoje já estão desenvolvendo próteses eletromecânicas que são como mãos perfeitas: cinco dedos, cada um com seu motorzinho e ainda com um sensor de tato nas pontas. Com isso ele pode sentir a resistência dos objetos e o computador saberá o quanto de força precisará fazer para pegar cada coisa. O objetivo destes caras é construir pernas e braços com aspecto cosmético semelhante ao ser humano. Aí você fica lembrando dos filmes "Exterminator" etc., que são os **cyborgs**.

.BR – E o que são os cyborgs?

RS – É um cérebro original, biológico, colocado em um corpo inteiramente artificial.

SH – É... mas isso não existe...

RS – São os organismos cibernéticos. Cibernético vem de *kibernetics*, que em grego significa governador. Quer dizer, o governador é o cérebro e o corpo inteirinho é artificial: pele artificial e debaixo da pele, motor, fios... Mas, com um aspecto cosmético igualzinho ao do ser humano. A ficção científica explora muito este tema, né? Tecnicamente nada disso é impossível, pois já temos hoje órgãos com aspecto cosmético perfeito, braços com cinco dedos móveis e sensores de tato comandados pelo cérebro. Não é o corpo inteiro artificial, só uma parte... Ou seja, podemos dizer que hoje já existem cyborgs parciais.

Se você entrar em alguns sites da Internet sobre cyborgs, eles falam exatamente isso: ainda não existem cyborgs, mas já existem cyborgs parciais.

.BR – Existe algum membro biônico que seja superior ao seu correspondente biológico?

RS – Uma visão com ultra-violeta ou infra-vermelho, já estaria ultrapassando a capacidade humana. Mas isso já estamos acostumados a utilizar há muito tempo, com o microscópio, telescópio... Agora, uma tecnologia que construa algo mais forte que o braço humano ou algo do tipo, ainda não existe. Em geral todos os órgãos biônicos são imitações muito pálidas da biologia, servem somente para substituir sua função. Com o desenvolvimento tecnológico, poderemos fazer alguns implantes que darão capacidade de super-homem em algumas coisas, em alguns sentidos, por exemplo, a audição.

Na verdade, eu acho que a genética também vai fazer isso, porque hoje você consegue implantar genes, consegue fazer seres híbridos, mosaicos, como são chamados. Você pode imaginar por exemplo, um morcego, que tem audição de ultrasom. Se eu fizer uma hibridização entre o gene do morcego e o gene do meu ouvido, serei capaz de ouvir ultrasom. Vou ser um super-homem com respeito à audição! Com outra hibridização eu poderia ter uma retina que enxerga ultra-violeta, infra-vermelho e luz normal. Poderia andar no escuro total como se estivesse andando de dia. Vai ter anúncio no jornal assim: "Hibridizado ultra-violeta deseja se casar com...". Os caras vão até começar a fazer soldados para andar no escuro.

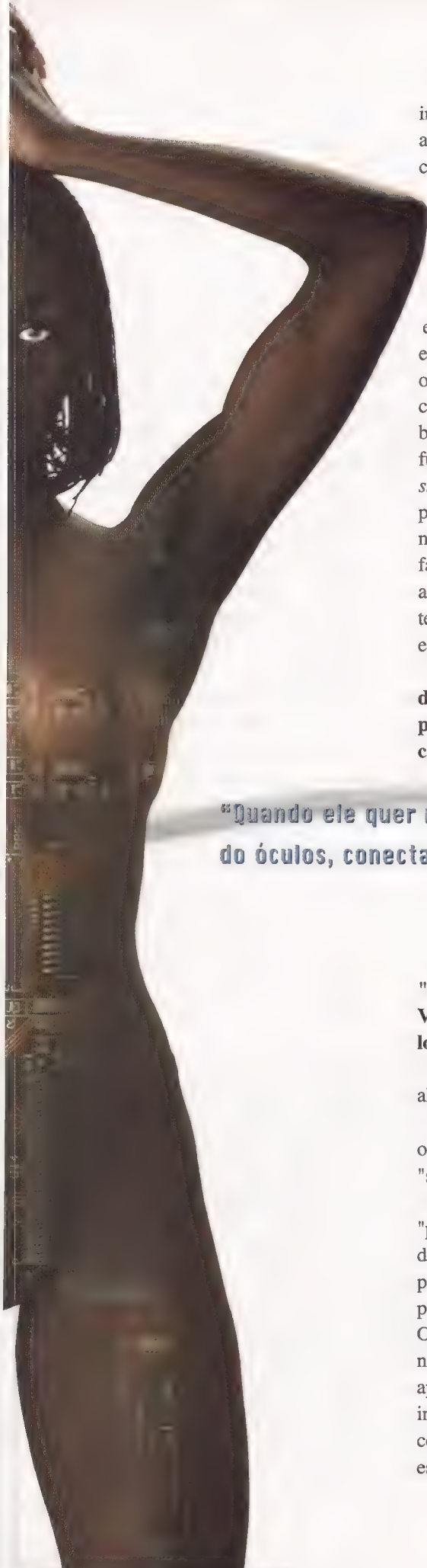
.BR – O sujeito já ia nascer guarda-noturno! ;-)

RS – Já... **:-D** O cara já ia nascer com alguma habilidade especial. Lógico, por que não? **:-)** A humanidade tende a se especializar.

.BR – No que tudo isso poderia contribuir para o aumento de nossa potência cerebral? Quer dizer, melhorar o raciocínio, aumentar nossa capacidade de acumular dados...

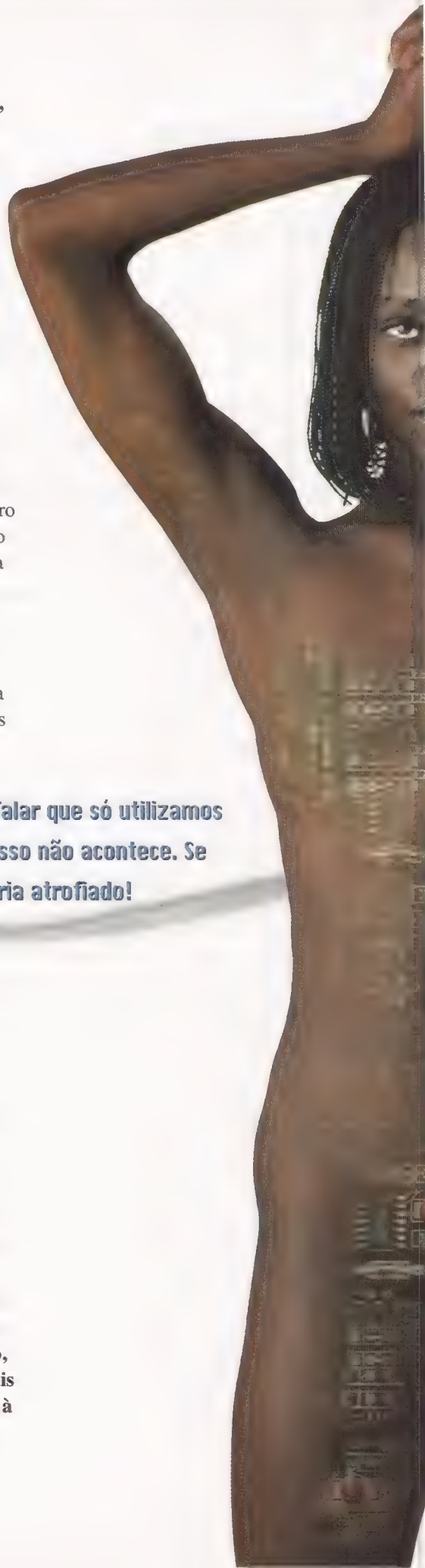
RH – Vocês querem saber se poderíamos ter uma prótese de memória? Se vocês poderiam expandir a sua memória através da eletrônica? **:-o**

.BR – Sim, memória concreta... Por exemplo, você poder "carregar" um catálogo telefônico através de uma prótese. Você não vai guardar um catálogo telefônico na sua cabeça, na sua memória... Mas pode ter isso digitalmente acoplado e acessar tudo através da integração do cérebro com a tecnologia...

RS – É... isso tudo ainda está no domínio da ficção científica, pois precisaríamos de sensores de pensamento ou pelo menos uma interface de recuperação. O que eu vejo que pode ocorrer, na realidade, são computadores implantados dentro do corpo, que teriam conexão com o cérebro. Você aprenderia uma forma de se comunicar com este computador. Por exemplo, se você **pensasse** três palavras-chave, o computador seria capaz de reconhecê-las e iria fazer uma busca automática em seus bancos de dados internos ou na Internet, e voltaria

Vocês já devem ter ouvido falar que só utilizamos 10% do nosso cérebro, mas isso não acontece. Se acontecesse, o restante ficaria atrofiado!

para você, em **forma de pensamento**, tudo o que ele achou. Aí você interagiria de forma silenciosa com o computador.

SH – Só queria ressaltar para vocês que tudo isso é especulação. Não existe absolutamente nada científico sobre isso. O que nós sabemos e é comprovado, é que a eletrônica já está controlando os processos sensoriais e motores. Mas cognitivos, como memória, não.

.BR – Já pensaram num e-mail quase telepático, disparado direto do cérebro? Será viável, no futuro, o implante de dispositivos cerebrais que nos permitam a comunicação à distância com outros sistemas artificiais?

RS – Esta pergunta é muito interessante... Repare só em uma analogia com um e-mail de voz convencional. Existe uma cadeia biológica: onde eu penso o que eu quero falar e falo. E uma cadeia artificial: começa com o microfone que recebe a onda sonora, a transforma em onda elétrica, que depois é digitalizada, e só então enviada pela Internet para o outro lado. Uma vez lá, o processo começa de novo... cadeia artificial e biológica... Agora, como seria no futuro? Será que poderíamos fazer um *shortcut* entre pensamentos de duas pessoas? Isso ainda está muito longe e não temos a menor idéia de como fazer. Envolveria bilhões de neurônios ao mesmo tempo e não teríamos tecnologia para enviar e nem receber estas informações.

.BR –É, tudo isso fica muito perto da ficção... As pessoas são fascinadas pela possibilidade de aumentar a capacidade do cérebro, de "processamento" ou memória... Vocês acreditam que isto está muito longe?

"Quando ele quer ver, pega o conectorzinho do óculos, conecta na cabeça e passa então a enxergar."

SH – Qualquer tentativa de se fazer alguma coisa é sensacionalismo...

RS – É que nós não conhececemos o cérebro a este ponto, de ter um "sensor de pensamento"...

SH – Para pensar em termos de "potencialização cerebral" ou melhora de aprendizado, deixando de lado esta parte biônica, podemos pensar na própria Internet. Cérebro e Internet... O que a Internet está fazendo com a nossa cabeça? A forma de aprendizagem, a forma de aquisição de informação que a gente tem conseguido através da Rede... A gente está tendo a oportunidade de conhecer melhor o ser humano por causa da Internet. Eu acredito que é isso que melhora nosso aprendizado, nossa capacidade de raciocínio.

É a chamada **plasticidade cerebral**, um aumento de conexões sinápticas. Nosso cérebro é um emaranhado de células, como galhos de árvores. Quando você aprende alguma coisa, é como se estes galhos fossem se ramificando, se desenvolvendo.

.BR – Se você for aprendendo um monte de coisas novas e diferentes, você vai estimulando e desenvolvendo "fisicamente" o cérebro?

RS – Sem dúvida! Pesquisadores fizeram um experimento muito interessante que comprova isso. Colocaram um grupo de ratos em um ambiente bem pobre, sem nada e um outro em uma gaiola cheia de brinquedos coloridos, bolinhas, rampas e comida. Depois de algum tempo, sacrificaram os ratos e mediram o grau de ramificações do córtex. Os ratos que cresceram em ambiente rico tinham muito mais ramificações corticais.

SH – Sempre houve um interesse enorme em se abrir o cérebro de Eisntein. "O que teria no cérebro de um gênio?"... Abriram! E o que encontraram? Aumento de conexões sinápticas.

.BR – E isso passa geneticamente?

SH – Isso é aprendizagem, é adquirido...

RS – O filho do Einstein criado em um ambiente sem estímulos não teria chance de desenvolver a genialidade do pai.

.BR –Não podemos dizer que uma pessoa pode nascer mais inteligente que a outra? O determinante são os estímulos?

RS – Cerca de 60% da "hereditariedade" da inteligência é devido à genética, os outros 40% são devido ao ambiente. Então, se você não tiver o ambiente adequado, não

adianta ter os genes porque os 60% não serão suficientes. Por outro lado, se você não tiver um bom contingente genético, pode estar na melhor escola do mundo que também não vai adiantar. Na verdade, é a soma de tudo isso que determina: criação mais natureza, aprendizado mais genética.

.BR – Estaria então correto falar que mais vale uma pessoa nascer curiosa do que inteligente?

RS – Não é bem assim, valem as duas coisas. Se você tem um filho e acredita que ele tenha um contingente genético razoável, é muito importante estimular e suprir a sua curiosidade. Um indivíduo curioso exercita mais o cérebro.

.BR – Podemos afirmar que a Internet seria, hoje, o ambiente ideal para estimular e aumentar nossa capacidade de pensar?

RS – Com certeza! A Internet está modificando, inclusive, a nossa psicologia, o lado social do ser humano. Existem diversos estudos que pesquisam como a psique humana está mudando em função da comunidade virtual.

.BR – O comportamento social das futuras gerações será muito influenciado por tudo isso...

RS – À medida em que a Realidade Virtual, a Telepresença, os ambientes imersivos 3D e até a própria interface cerebral com a Internet se tornarem comuns, as pessoas vão imergir de tal forma em um ambiente virtual que ele vai passar a ser um ambiente de verdade.

"Com o desenvolvimento tecnológico, poderemos fazer alguns implantes que darão capacidade de super-homem em algumas coisas, em alguns sentidos, por exemplo, a audição."

.BR – Interface cerebral com Internet? O que seria isso?

RS – Já existe uma empresa que está vendendo aparelhos, em que você coloca uma faixa na cabeça com sensores de eletroencefalograma acoplados. Com um programa de treinamento você desenvolve a capacidade de comandar coisas através de suas ondas cerebrais. Tocar música, por exemplo. Isso vai tão longe, que começaram a fazer experiências de comandar coisas à distância. E conseguiram! Chama-se biofeedback, você treina. Você não sabe como, mas algum padrão cerebral seu conseguiu executar os comandos. O que tem acontecido agora é que o pessoal tem utilizado biofeedback através da Internet para se comunicar. Esta mesma empresa vende um acoplamento para uma câmera de vídeo. Você grava a cena que está vendo e em um outro canal grava as ondas cerebrais. Quando uma outra pessoa assistir ao vídeo, ela coloca uma destas faixas e com isso pode sentir suas ondas cerebrais, na forma de som de luz e até o estado emocional. Um feedback, neurofeedback, entre organismos! Sem dúvida uma nova forma de comunicação, uma comunicação extra-cerebral. Quem quiser experimentar, US$1.300, com dois canais. **:-D**

.BR – Existe um limite na quantidade de informação que o cérebro pode processar ou armazenar na memória?

RS – Isso é uma discussão interessante... Qual é a capacidade do cérebro? Vocês já devem ter ouvido falar que só utilizamos 10% do nosso cérebro, mas isso não acontece. Se acontecesse, o restante ficaria atrofiado!

SH – Inclusive porque cada parte do cérebro é responsável por funções distintas...

GLOSSÁRIO NEUROTECNOLÓGICO

Cóclea: parte do ouvido que tem a percepção das freqüências sonoras. É composta de células que distinguem graves de agudos.

Conexões sinápticas: a comunicação entre dois neurônios se dá através das **sinapses**. Uma das propriedades mais fantásticas do neurônio é a sua capacidade de usar sinais elétricos para se comunicar.

Córtex: região cerebral que contém os centros que reúnem e compreendem o que os sentidos percebem. É a sede do pensamento. Está ligado à percepção, linguagem, memória e ação planejada.

Neurônio: célula nervosa responsável por todo o sistema de transmissão de informação.

Plasticidade Cerebral: flexibilidade das células. Elas se reorganizam internamente para se adaptar a uma nova circunstância. Se não fosse isso, não aprenderíamos. Toda vez que aprendemos alguma coisa, ocorre uma alteração no cérebro.

Ramificação Cortical: o sistema nervoso contém algo em torno de 50 a 100 bilhões de neurônios. Cada célula nervosa possui delicadas projeções que se espalham nas mais diversas direções formando uma espécie de arborização em torno do neurônio. Essas projeções se ramificam para se comunicar com outros neurônios.

INTERFACES CEREBRAIS

Conheça os cientistas que navegam entre a tecnologia e o cérebro

Silvia Helena Cardoso (*cardoso@nib.unicamp.br*), MSc, PhD, psicobióloga, mestre e doutora em Ciências pela Universidade de São Paulo e pós-doutorado pela Universidade da Califórnia, em Los Angeles. Pesquisadora associada do Núcleo de Informática Biomédica, Unicamp. Coordenadora no Brasil do Projeto Ser Humano Visível (*www.vhd.org.br*). Criadora, Diretora Científica, Editora-chefe e Designer da revista Cérebro & Mente (*www.epub.org.br/cm*).

Página Pessoal: ***http://nibgw.unicamp.br/~cardoso***

Renato M.E. Sabbatini (sabbatin@nib.unicamp.br), neurocientista e especialista em Informática Biomédica, doutor pela Universidade de São Paulo e pós-doutorado no Instituto de Psiquiatria Max Planck em Munique, na Alemanha. Atualmente, é Diretor do Núcleo de Informática Biomédica da Unicamp e professor de Informática Médica da Faculdade de Medicina da Universidade Estadual de Campinas. Editor da revista Intermedic (*www.epub.org.br/intermedic*).

Página pessoal: ***http://nibgw.unicamp.br/~sabbatin***

Textos sobre informática e Internet: ***www.epub.org.br/correio***

BR – O problema é que precisamos utilizar o cérebro para entender o cérebro... ;-)

RS – Este é um famoso paradoxo da neurociência: será que o cérebro é capaz de entender a si mesmo? Por exemplo, a formiga é capaz de entender ela mesma? O cachorro? O macaco? O cérebro deles tem uma organização primitiva e o entendimento é inferior à organização do cérebro. No nosso caso também é assim. Você pode falar: "Não, mas vai chegar um E.T., evoluído, capaz de entender o nosso cérebro". E daí? Ele não vai conseguir se comunicar com a gente, da mesma forma que não conseguimos nos comunicar com o cachorro. A última fronteira da Ciência é o cérebro, o objeto mais complexo existente no universo conhecido.

.BR – E a tal "síndrome do excesso de informação", de que todos os internautas morrem de medo?

RS – Não existe perigo, pois temos barreiras naturais, nós desligamos. Todo sistema nervoso tem proteção contra sobrecarga, como um disjuntor. Não existe excesso de informação, a informação sempre existiu, o que acontece é que agora temos facilidade de entrar em contato com ela.

** Participaram do Byte-papo: Osmar Baboin, Simone Seara e Christiana Lemos.*

Milagres da Tecnologia

Cyborgs superam as deficiências

CEGOS QUE VEÊM

Um implante permite que o cego enxergue. Nas pessoais normais, a luz entra nos olhos e na retina é transformada em sinais elétricos através das células fotoreceptoras; de lá, segue uma rota que vai do nervo ótico até o córtex occiptal. Com um cego não passa a luz, então é necessário algum dispositivo – que seriam os chips, os eletrodos – que irá fazer a conversão, captar a luz e transformá-la em sinais elétricos.

Uma mini-câmera no óculos do cego é acoplada à uma placa de vídeo responsável por converter o sinal ótico em elétrico. Através de um conector ligado ao pescoço, o computador irá transmitir os sinais às células do córtex, e assim ela é estimulada. É como se este sistema "enganasse" o nosso aparelho visual, já que as células corticais não identificam de onde vem a estimulação: normalmente através da retina/nervo ótico, ou se de outro lugar. O sistema não está tão desenvolvido para permitir a leitura de uma revista. Ele é capaz de ler letras grandes, ver se está claro ou escuro e identificar um vulto de uma pessoa que esteja perto. Mas, para quem não enxerga, é uma maravilha!

Agora, isso é um implante cerebral, uma cirurgia. Tem que abrir na base do crânio, colocar uma espécie de chip flexível feito com técnicas de circuito integrado, com milhares de contatos formando uma matriz. Cada contato elétrico estimula mais de 1 milhão de células cerebrais. A pessoa anda com um conector, na hora que você levanta o cabelo dele, vê um conector na cabeça, permanentemente implantado. Quando ele quer ver, pega o conectorzinho do óculos, conecta na cabeça e passa então a enxergar. Fantástico, né? Isso é biônica, neurotecnologia, a substituição de função cerebral por circuitos eletrônicos.

SURDOS QUE ESCUTAM

Um fio é inserido por dentro da cóclea. Ao longo deste fio existem contatos elétricos que estimulam grupos auditivos correspondentes àquelas células que morreram. Então, através de um computador (conectado à cóclea artificial) e um microfone, o som da voz é decomposto nas suas freqüências básicas através de uma análise espectral. O computador, localizado na haste do óculos, envia o estímulo elétrico para a região da cóclea correspondente àquela freqüência.

Começaram fazendo estas cócleas artificiais com apenas 20 contatos, o que acarretava um som um pouco grosseiro. Agora, elas já têm 200 contatos e dentro de pouco tempo terão 2.000, o que acarretará uma audição perfeita. Este é, sem dúvida, o implante biônico de maior sucesso, e que já virou rotina. É caro, difícil e poucas pessoas sabem operar. Já é feito no Brasil, mais precisamente em Curitiba, e já existem cerca de 60 brasileiros implantados. Custo: 50 mil dólares.

> **"O fantástico é como a tecnologia substituiu partes do corpo com eletrônica e o cérebro, que foi feito há 1 milhão de anos, acabou se plasticizando, adaptando-se à nova circunstância."**

O FUTURO A CADA DIA

"A diferença entre um cyborg e o Frankstein é que o primeiro foi operado pela NASA, e o segundo, pelo Inamps," Fred Coutinho

A meta é ir além e alcançar novos horizontes. A velocidade com que a tecnologia está se desenvolvendo ainda assusta, mas a imaginação do homem é insuperável, ao ponto de chegar o dia – não muito distante! – em que as informações poderão ser transplantadas do computador, direto para o cérebro humano. Nos tornaremos seres híbridos, formados por carne, ossos, chips e biochips.

Um **biochip**, para quem ainda não está por dentro do assunto, é um circuito integrado que se baseia em substâncias orgânicas, como proteínas e ácidos. No texto "O Computador Vivo" (***www.epub.org.br/correio/corr113.htm***), você pode encontrar mais explicações e algumas pesquisas, como o "*soliton*", que visa utilizar uma simples molécula como fonte de informação.

Evoluir é um termo natural do nosso vocabulário, mesmo quando diz respeito às descobertas artificiais... Muitas conquistas acontecerão nos próximos anos, mas ninguém deve se espantar se, desde já, encontrar com algum cyborg entre nós. Afinal, ainda estamos em construção! :-)

*Yami Trequesser (**yami@ax.apc.org**) é uma cyborg poliglota que faz acupuntura e joga capoeira.*

PARALÍTICOS QUE ANDAM

No Departamento de Engenharia Biomédica da Unicamp, o Prof. Cliquet chefia uma experiência para fazer paraplégicos andarem. O paraplégico possui um computador acoplado a diversos eletrodos que estimulam os grupos musculares responsáveis pela marcha. Com o auxílio de um microfone, ele fala: "levantar". O computador ouve a voz, estimula os músculos e o cara uhhhh!! – levanta. Ele fala uma palavra correspondente a direita e esquerda. Por exemplo, "A" e "B": "A", a perna direita anda, "B", a esquerda... E aí ele sai andando. Tem um pessoal que chora de emoção, pois faz 20 anos que está sentado! Na hora em que fica de pé pela primeira vez, sente tontura, se emociona, chora e sai andando.

É o único lugar do Brasil onde se faz este tipo de pesquisa. Outra experiência interessante do Prof. Cliquet é através do estímulo dos músculos da perna. Por exemplo, se a pessoa é paraplégica da cintura para baixo e ainda tem controle sobre os músculos abdominais, são colocados eletrodos no abdômen e ela aprende a contrair os músculos abdominais para comandar as pernas. É impressionante como eles aprendem! O fantástico é como a tecnologia substituiu partes do corpo com eletrônica e o cérebro que foi feito há 1 milhão de anos acabou se plasticizando, adaptando-se à nova circunstância.

INFO-VITAMINAS DIGITAIS

PARA EXPANDIR O CIRCUITO CEREBRAL

- A Página dos Cyborgs (***www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cyborg***)
- Chips for Brains (***http://shiftcontrol.com/archive/special/altreality***)
- Synthetic Pleasures, o filme da brasileira Iara Lee. (***www.emedia.net/sp***)
- The Carnage of Identity. Ficção cientifica (***violet.berkeley.edu/%7Erollins/cyborg.html***)
- Mizuko Ito. Artigos (***www.u-net.com/%7Ecev***)
- Steve Mann, o ciber-nômade do MIT (***www.wearcam.org***)
- Sobre Cyborgs na EFF. (***www.eff.org/pub/Net_Culture/Cyborg_anthropology***)
- Cyborg Handbook, o livro (***www.hotwired.com/body/96/02/cyborg.html***)
- Mulheres, gênero e cyborgs (***web.mit.edu/women-studies/www/sex.html***)
- The Cyborg Discurse (***http://lydia.bradley.edu/las/soc/syl/391/papers/contra_spaces.html***)

Somos todos cyborgs

A fusão do orgânico com o artificial constrói o homem contemporâneo

Por André Lemos

De Cláudia Liz à Michel Jackson; do físico Stephen Hawking à vovó com marcapasso; dos deserdados da hemodiálise do Ceará aos jovens de corpos marcados por *piercings* e *tatoos*; do piloto que interage pelos olhos com o avião ao jogador Juninho com seus pinos no tornozelo... Estamos no cerne da *cyborgização* da cultura contemporânea. Embute-se aí uma relação íntima entre o orgânico e o artificial. O cyborg, híbrido de cibernética e de organismo, é um dos paradigmas extremos da cibercultura.

O cyborg não surge do nada: a questão da artificialidade está presente desde a formação do homem e das primeiras sociedades. Toda formação social estabelece-se numa circunscrição, o controle e transformação da natureza. A cultura é esse processo de *artificialização*. E a fusão radical (macro e microscópica) de artefatos com o hiper-corpo contemporâneo nada mais é que a continuação inelutável desse processo.

Cultura Artificial

Vivenciamos hoje, sem dúvida, um processo de conversão do mundo em dados binários. A artificialização avança com o digital, atravessando todos os aspectos da cultura contemporânea. É nesse contexto que pode surgir o discurso sobre os cyborgs. Embora seja fruto de processos ancestrais da simbiose homem-técnica, o cyborg só pode existir num mundo traduzido em bits. Não é à toa que o corpo passa a ser uma superfície de escrita de vários "textos"; um grande hipertexto, desaparecendo enquanto corpo *natural* (processo de *hiper-exteriorização* com próteses, nanotecnologias, vacinas; e de *hiper-interiorização* — construção de subjetividade). Assim, os circuitos eletrônicos que podem ser implantados num nervo ótico e o projeto Genoma Humano partem do mesmo paradigma de informações.

Os cyborgs estão no nosso imaginário permeado (e aterrorizado) de seres artificiais que nos chegam desde a antigüidade (Galetéia de Pigmalião, as estátuas de Dédalo, o Golem, os homúnculos de Paracelso, os autômatos da Idade Média...). O termo foi inventado em 1960 por Manfred Clynes em parceria com Nathan S. Kline, num artigo chamado "Cyborgs and Space", aparecendo na ficção-científica com Arthur Clark em 1965 em "The City and the Stars". O cinema explorou também esse imaginário com o popular "Homem de Seis Milhões de Dólares", os replicantes de Blade Runner, Robocop e Exterminador, alcançando uma nova dimensão com a ficção-científica cyberpunk.

> **"Embora seja fruto de processos ancestrais da simbiose homem-técnica, o cyborg só pode existir num mundo traduzido em bits"**

Homens + Bits= Cybionte

Saindo da ficção e entrando no real, podemos pensar dois tipos de cyborgs: o *interpretativo* e o *protético*. Os cyborgs protéticos simbolizam a simbiose entre o orgânico e o inorgânico e, segundo o Webster's New Unabridge Dictionary poderíamos defini-lo como "uma pessoa cujo funcionamento fisiológico é ajudado ou dependente de dispositivos mecânicos ou eletrônicos" (10% da população americana). Mas nem só de próteses vive um cyborg. Meios artificiais de captação e difusão de informações também constróem artificialmente nossa subjetividade. Aqui não está em jogo a fusão corporal da máquina e da carne, mas a influência da mídia e da cultura do espetáculo. Protéticos e/ou interpretativos, somos todos cyborgs.

Assim sendo, como construir essa nova identidade? Com seu "Manifesto for Cyborgs", Donna Haraway mostra como o cyborg tem uma identidade parcial e contraditória, abalando hierarquias e convenções sociais (sexistas) que imperam na civilização ocidental. O mito do cyborg potencializa fusões e simbioses, alimentando-se da obsolescência das fronteiras entre o orgânico e o inorgânico e entre o físico e o não-físico.

A cultura de massa ("*um-todos*") forjou a construção da identidade do século XX. Com o surgimento da cultura digital nessa alvorada do século XXI, a cultura pulveriza-se em redes, criando uma malha de conexões ("*todos-todos*") em tempo real e independente de fronteiras geográficas. Essa conectividade generalizada cria o ciberespaço, uma entidade híbrida, um ***Cybionte***, o cérebro planetário formado por bits e neurônios, reticulado em torno de comunidades virtuais estruturadas mais por identificações do que por identidades.

André Lemos ***(lemos@svn.com.br)*** *é um cyborg convicto. Doutor em Sociologia pela Sorbonne e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da UFBA* ***(www.facom.ufba.br)***

VOCÊ É UM CYBORG?

Veja qual é o seu nível de interação com o artificial

- Você é dependente da tecnologia a ponto de não poder sobreviver sem ela?
- Você rejeitaria um estilo de vida livre de toda tecnologia?
- Você se sentiria embaraçado ou desumanizado se alguém retirar suas coberturas artificiais (roupas) e expor seu corpo natural biológico em público?
- Você considera seus depósitos bancários mais importantes do que seus depósitos de gordura?
- Você recebe mais informações e conhecimentos através de linguagens simbólicas artificiais do que através de uma experiência sensorial direta?
- Você se identifica e julga os outros mais pelas posses, habilidades a manipular ferramentas e posições nos sistemas tecnológico e social do que pela apresentação primária e biológica?
- Você gasta mais tempo pensando – e discutindo – sobre suas posses e acessórios do que sobre suas partes internas?

Se você responder "sim" à maioria das questões, então você é mesmo um cyborg
(Teste extraído de: *www.lucifer.com/~sasha/articles/Cyborgs.html*)

PCyborgs

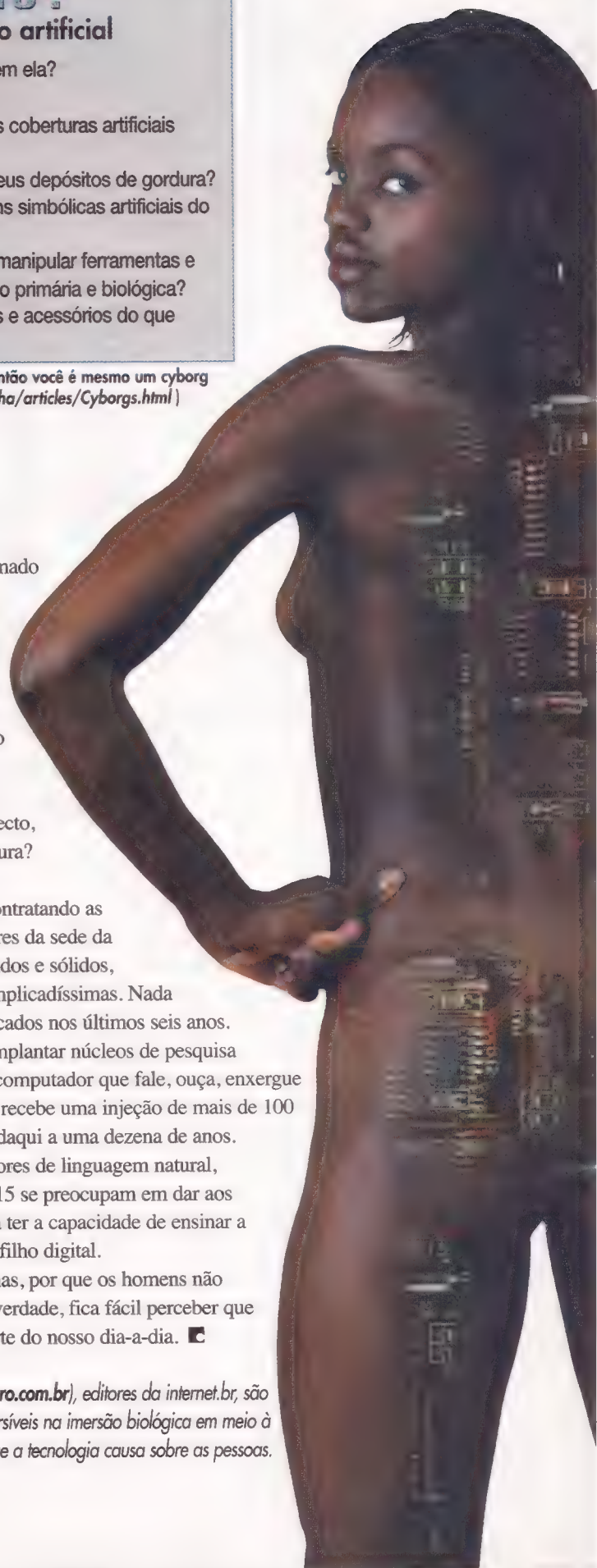
Será a vez dos computadores humanóides?

Pode parecer perseguição ou loucura, mas até aqui o homem mais amado e odiado do planeta está "metendo a colher". Acreditando que a humanização das máquinas é a melhor forma de aproximá-las dos seres humanos (e conseqüentemente aumentar o número de usuários Windows ;-)), Bill Gates está investindo pesado em algo que poderíamos chamar da "contra mão" de todos os projetos que buscam criar o homem-máquina: um superlaboratório de pesquisa, que tem como principal objetivo a criação de computadores pessoais que entendam o "modo humano de ser". Estas "máquinas-homens" seriam capazes de se comportar e tomar decisões exatamente como nós, mas sem o nosso aspecto, nossa casca. Seriam espécies de máquinas com alma humana. Uma loucura? Loucura talvez seja subestimar as forças da poderosa Microsoft.

Só para se ter uma idéia do que tudo isso significa, Bill Gates está contratando as mais brilhantes cabeças do mundo científico, que percorrem os corredores da sede da empresa conversando sobre coisas como comportamento de gases, líquidos e sólidos, átomos e estruturas moleculares, magnetos e equações matemáticas complicadíssimas. Nada mais do que 245 cientistas de todos os lugares do planeta, foram convocados nos últimos seis anos. Para os próximos três anos, outros 400 chegarão, com a finalidade de implantar núcleos de pesquisa avançada em vários países do mundo. "O futuro da computação, é um computador que fale, ouça, enxergue e aprenda", palavras de Bill Gates. O Microsoft Lab, como é chamado, recebe uma injeção de mais de 100 milhões de dólares por ano e tem uma previsão de retorno apenas para daqui a uma dezena de anos.

Cerca de 58 pesquisadores estão envolvidos em descobrir processadores de linguagem natural, tecnologias de fala e aplicações comandadas pela voz humana. Outros 15 se preocupam em dar aos programas a habilidade de tomar decisões inteligentes, aprender e ainda ter a capacidade de ensinar a outras máquinas todo o conhecimento adquirido. Uma espécie de pai e filho digital.

E fica a pergunta no ar... Se as máquinas serão cada vez mais humanas, por que os homens não estarão cada vez mais próximos de se transformarem em cyborgs? Na verdade, fica fácil perceber que existe uma revolução no ar, e, dentro de pouco tempo tudo isso fará parte do nosso dia-a-dia. ■

*Fernando Villela (**fervil@ediouro.com.br**) e Jaqueline Pedreira (**jaquel@ediouro.com.br**), editores da internet.br, são cyborgs movidos a pilha digital alcalina, de 101.001 volts, porém viciados irreversíveis na imersão biológica em meio à Natureza verde "musgo" ou azul "marinha", e preocupadíssimos com o impacto que a tecnologia causa sobre as pessoas.*

Net2Phone

Batendo um fio pela Rede

Mande seu aparelho de telefone para o museu! Você não precisa mais dele se equipar seu computador com placa, caixas de som, microfone e, claro, com uma forcinha da Internet.

Por Jaqueline Pedreira

Onde estiver, Alexander Graham Bell certamente está orgulhoso com os rumos tomados pela sua invenção. Pode parecer ficção ao melhor estilo Blade Runner ou família Jetsons, mas não é. O telefone que conhecemos está com os dias contados e hoje, em 1998, você já pode se certificar disso.

Nesta edição da *internet.br*, você será apresentado a uma tecnologia revolucionária que permite que, através do computador, você faça chamadas telefônicas para um aparelho tradicional que pode estar localizado em qualquer lugar do planeta. E o melhor, pagando tarifas até dez vezes menores do que as cobradas nas ligações comuns. Como isso é feito? Simples... Através de um programa gratuito e da Internet.

Acredite se quiser!

É meu amigo, pode parecer que estamos surtando ou fazendo alguma prospecção futurística, mas é a pura realidade... O sistema é muito interessante e foi desenvolvido pela empresa americana IDT, uma potência no mercado de telecomunicação e provedora de acesso à Internet.

O negócio funciona assim: através de um programa instalado em seu computador, o **Net2Phone**, você solicita uma chamada telefônica para um determinado número. Esta solicitação chega, via Internet, na central da IDT e esta estabelece a ligação através da malha telefônica tradicional. Todo o esquema funciona com um computador conectado à Internet do lado de quem chama e de um aparelho tradicional do lado de quem recebe. Não é muito louco?

Como o sinal é enviado através da Net até chegar na central IDT, as taxas não dependem do país de onde tem

Ilustração: Bernard

origem a ligação. Na verdade, todas as chamadas são originárias dos EUA.

Bem, é claro que este serviço não é gratuito, a partir do momento que se utiliza da rede de telefonia tradicional. Mas o impressionante é que as tarifas pagas para ligações internacionais com este tipo de ligação são muito mais em conta do que se a conexão fosse estabelecida através de dois telefones. Veja só: através do Net2Phone você conversa com um amigo que mora nos Estados Unidos pela bagatela de US$ 0,10 por minuto. Sabe o que isso significa? Você fala com a terra do tio Sam por um custo menor do que uma ligação Rio-São Paulo!

No caso das ligações interurbanas, a situação já não é tão atraente. As tarifas utilizando o Net2Phone podem ser bem mais salgadas... Só como exemplo, uma ligação normal entre Rio e São Paulo custa em torno de R$ 0,27 por minuto. Utilizando o sistema, este custo sobe para cerca de R$ 0,70. Vale a pena prestar atenção e ficar de olho para a brincadeira não ficar cara. De qualquer forma, você não pode deixar de conhecer.

Então, vamos logo aprender como utilizar esta engenhoca? Então se liga no passo-a-passo e depois mãos à obra!

Preparando o ambiente

Antes de mais nada, você precisa ir até o site da empresa em ***www.net2phone.com*** e fazer o download do Net2Phone, na versão mais apropriada para seu sistema operacional. Após instalar o software, e registrar sua senha e número de conta no sistema, você precisa voltar ao site para comprar créditos, uma espécie de cartão telefônico. Cada vez que você solicitar uma ligação, deverá fornecer sua senha e, assim, o programa poderá validar ou não a sua conta. É importante ressaltar que você precisa de um registro para cada máquina onde o programa for instalado e, conseqüentemente, comprar créditos para cada uma também.

Hmm, a coisa está confusa para você? Tudo bem, vem com a gente que vamos mostrar com mais detalhes cada uma destas etapas.

Instalação e configuração

Agora que você já fez o download, está na hora de começar a instalação, um processo rápido e indolor.

Continue conectado à Internet, pois precisaremos fazer algumas configurações e registros online. Depois, execute o arquivo **n2p828.exe** (no caso da versão 8.38) através do botão "Iniciar" e opção "Executar", do Windows. Como este executável trata-se de um auto-extrator, como num passe de mágica ele será descompactado e o programinha de setup começará a rodar sem que você precise mexer um músculo sequer. Moleza, né?

Logo após este processo, surge uma tela (**Figura 1**) avisando que a instalação irá começar e solicitando que você feche todos os programas que estejam sendo executados. Siga estas instruções e clique em "Next".

A tela seguinte mostra o diretório onde será instalado o Net2Phone. Sugerimos que você concorde com o fornecido, clicando mais uma vez em "Next". A última etapa do

Se o programa de configuração não rodar automaticamente, não se desespere. Execute o arquivo **setup.exe** e tudo será resolvido.

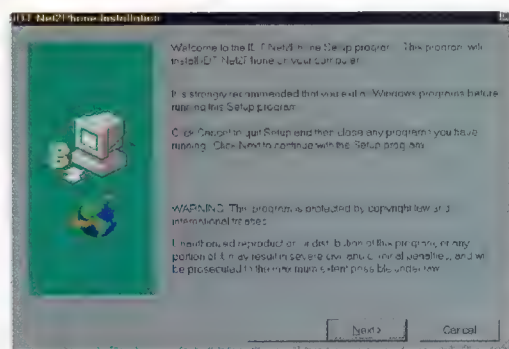



Figura 1

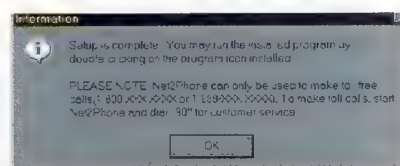



Figura 2

Todos as funções disponíveis nos ícones da tela principal também podem ser acessadas a partir do menu. Cultura inútil. :-)

Para visualizar suas economias: menu "View/Acount Balance"

processo de instalação começa e, se tudo der certo, após alguns segundos surgirá uma janela como a mostrada na **Figura 2**, informando que tudo está indo bem.

Clique em "Ok" para que um novo grupo de programa, o do Net2Phone, seja criado em seu desktop. Agora a brincadeira vai começar!

Registrando-se no serviço

Como você já deve estar acostumado, antes de começarmos a utilizar de verdade o Net2Phone, precisaremos fazer algumas coisinhas... Mas, não fique chateado pois não é nada complicado e vai valer a pena. Pronto? Então vamos começar clicando sobre o ícone "IDT Net2Phone", localizado naquele grupo de programas que acabamos de criar na etapa anterior. Antes que você possa admirar a interface maneira do Net2Phone, surgirá uma tela ("Net2Phone License Terms") pedindo que você aceite os termos de licença. Clique em "I Agree" para que o formulário de registro no serviço ("Net2Phone Registration Form") seja carregado (**Figura 3**).

Figura 3

Figura 4

Preencha o formulário com seus dados pessoais (nome, sobrenome, empresa, endereço principal, endereço secundário, cidade, estado, CEP, iniciais do país, telefone e e-mail) e em seguida se concentre nos dois últimos campos, onde você escolherá sua senha. Em "Pick a 5 digit ..." você digita um código de 5 dígitos, que será o seu PIN – Personal Identification Number (número de identificação pessoal) e no segundo campo digite alguma palavra relacionada à senha que registrou, para futuras consultas no caso de sua memória dar uma falhada. Feito isso, clique em "Register" e uma nova janela solicitando que você digite novamente o seu PIN, surgirá na tela (**Figura 4**). Mande brasa, clique no "Ok" e uma janela como a da **Figura 5** confirmará que tudo está perfeito, informando o número de sua conta no serviço da IDT. Claro que você não precisa sair decorando este número monstruoso. Através do próprio programa você pode conferir seu código todas as vezes que precisar. Ei, não esqueça que você precisa estar conectado para conseguir finalizar todo este processo, ok?

Agora sim, aí está o Net2Phone (**Figura 6**)! Muito 10!

Comprando seu cartão telefônico

Recuperado da emoção de ver uma interface tão legal, prepare-se para colocar a mão no bolso, mais especificamente, no seu cartão de crédito. :-) Chegou a hora de comprar o seu "cartão telefônico".

Aponte mais uma vez seu browser para o ***www.1net2phone.com*** e clique em "Sign-Up/Recharge". Mais um formulário (é o último, eu juro!) em que no primeiro campo você deve digitar o número de sua conta. Já esqueceu? Tudo bem, vá até o Net2Phone, menu "View/Account Number" e copie de lá.

Prosseguindo no formulário, forneça seu PIN (aquele que você escolheu na tela de registro, lembra?), no campo "Referral Information" não escreva nada e

na seção seguinte forneça os dados do seu cartão de crédito (tipo, número, mês e ano de expiração). Logo abaixo, você vê três opções do tipo de crédito que deseja comprar (US$ 25, 50 e 100). Quanto maior o valor pago, mais ligações poderão ser feitas.

As informações seguintes são referentes a formas alternativas de pagamento (cheque, telefone ou fax), o melhor a fazer é passar batido por elas.

Terminando este formulário, você vai ver um quadro intitulado "Terms and Conditions", que nada mais é do que um contrato em que a empresa responsável pelo Net2Phone se isenta, entre outras coisas, de qualquer problema físico que possa impossibilitar o uso do serviço. Como no mundo real, o contrato é escrito com letrinhas minúsculas e você não tem a menor chance de discordar de qualquer cláusula. É aceitar ou não utilizar o serviço. :-(

Como estamos a fim de testar o programa e a empresa IDT possui anos de tradição no mercado americano de telecomunicações, vamos dar um crédito, marcando o quadrinho ao lado de "Click here" e clicando no botão "Sign-Up".

Legal, as informações agora serão enviadas para a central do Net2Phone e, assim que o depósito tenha sido efetuado com sucesso, você receberá uma nova página-resposta informando o valor depositado, sugerindo que você desative todos os programas (inclusive o browser) e desligue a opção "Vox", clicando no ícone correspondente, localizado no painel de controle do Net2Phone.

Com dinheiro em caixa, estamos prontos para nossa primeira ligação. Uau!!

Figura 5

Figura 6

Para não ter que ficar digitando sua senha todas as vezes que for fazer uma ligação, marque a caixa "Save PIN", na tela de verificação.

Se você quiser apagar seu PIN, vá até o menu "Edit" e selecione "Erase Pin".

SEM PERDA DE TEMPO

Sabe aquele recurso de discagem rápida, oferecido na maioria dos aparelhos de telefone tradicionais, em que você associa telefones a números do teclado? Pois bem, o Net2Phone também disponibiliza algo parecido...

Clicando em "Speed Dial" surgirá uma tela como a da **Figura A** na qual você fará as associações. Dê um clique sobre a caixa de texto ao lado do número, em "Name" digite o nome da pessoa e em "Number" forneça o telefone (completo!). Quando quiser ligar para uma pessoa que esteja cadastrada na lista, clique novamente em "Speed Dial" e tecle no número da pessoa em questão. Como em um passse de mágica, o telefone será preenchido automaticamente na caixa de entrada. Um clique em "Call" e pronto.

Figura A

A primeira ligação ninguém esquece

Se a esta altura você ainda não curtiu o Net2Phone, chegou a hora! A interface

Sabe aqueles "0800" americano para que você sempre quis ligar? Aproveite a chance! Com o Net2Phone estas ligações são totalmente de graça.

amigável é um convite para um bom bate-papo, não é? Pois bem, antes de começar a tagarelar por aí, dê uma olhada na **Figura 7** e fique por dentro de todos os recursos do programa:

1. Mostra informações sobre o status de sua chamada.
2. Mostra o número que está ou será chamado.
3. Pressionado permite que você fale e quando não pressionado permite que você ouça.
4. Permite que você tecle o número para onde quer ligar.
5. Dispara a ligação para o número mostrado em **2**.
6. Ajustes de volume e retardo. Válido somente quando a opção "VOX" (**10**) está acionada.
7. Termina a ligação.
8. Faz com que sua voz não seja ouvida pela outra parte da conversa.
9. Desativa o Net2Phone.
10. Quando ligado, faz com que o programa seja ativado pela voz, quer dizer, quando detecta a voz, o Net2Phone automaticamente envia o sinal. Quando desligado, requer operação manual através do botão "Push to Talk".

Figura 7

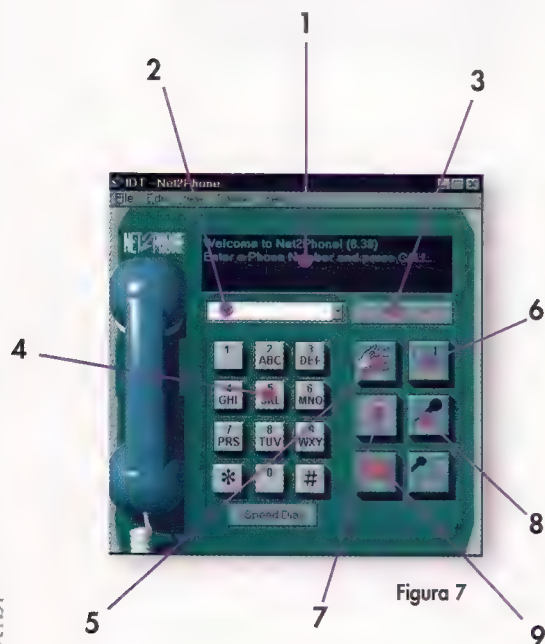
Bem, chega de tanto lero-lero... Vamos já para o que interessa! Pense em um amigo-cobaia bem paciente e tecle o número do telefone dele. Mas atenção!! Para ligações no Brasil, você precisa discar os números "01155", antes do código da cidade e o número do telefone. E mais! Lembre-se de que quando utilizamos o código do país ("55" no caso do Brasil) temos que tirar o "0" da frente do código da cidade. Complicou? Tudo bem, vamos ao nosso bom e velho exemplo.

Suponha que estou no Rio de Janeiro e quero falar com um amigo que está em São Paulo. Tudo que preciso fazer é digitar: "011551188888888", onde "011" e "55" são os códigos para ligações internacionais e do Brasil, respectivamente, "11" é o DDD de Sampa e "88888888" é o número da casa dele. Não é moleza?

No caso de você querer ligar para outros países, dê um pulo no site do Net2Phone e verifique a lista completa de códigos no link "New Rates!!".

Continuando nossa chamada, clicamos em "Call" e o programa fará contato com a central da IDT. Estabelecida a conexão, uma tela como a da **Figura 8** surgirá informando qual é o seu crédito (quanto você ainda possui depositado) e, de acordo com o local para onde está sendo feita a chamada, o tempo que resta de conversação. Para continuar, clique em "Yes" e veja na **Figura 9** o que irá acontecer na barra de status do Net2Phone.

Conexão estabelecida, ou melhor, chamada completada, tudo o que você tem a fazer é botar a boca no microfone (de forma figurada, é claro ;-)) e começar a falar! Ops, só não esqueça que se a opção "Vox" estiver desligada, sempre que for falar você precisa apertar o botão "Push To Talk", ok?

Bem, terminado o bate-papo, clique em "Hang Up" e a tela de status do Net2Phone mostrará que a ligação terminou.

Impressões gerais

Há pouco mais de um ano não se poderia pensar em um software que utilizasse a Rede para conectar um computador a um aparelho de telefone tradicional. Hoje isso é possível, está ao alcance de todos e o melhor: com qualidade. É lógico que precisamos dar um desconto e redefinir nossos padrões do que é "qualidade". Como bons seres humanos, estamos cada vez mais exigentes com os avanços da tecnologia...

O retardo na comunicação através do Net2Phone é inevitável. Existem muitos fatores envolvidos na transmissão. Afinal, estamos lidando com uma tecnologia nova que utiliza um meio de transmissão híbrido – rede telefônica e Internet –, e, sendo assim, não podemos esperar que a qualidade do som seja absolutamente perfeita. Tudo depende do tráfego na Rede e na central no momento da chamada, da situação no provedor de acesso, da capacidade do equipamento e por aí vai.

Em alguns testes, a qualidade de áudio foi surpreendente: som alto, claro e sem atraso. Às vezes até melhor do que pelo telefone. Em outras tentativas, nem tanto.

Mas o importante mesmo nisso tudo são as novas perspectivas que se abrem. Não mais como ficção para nossos tataranetos, e sim como realidade.
Algo que **hoje** podemos usar e nos encantar.
Não perca esta chance!

*Jaqueline Pedreira (**jaquel@ediouro.com.br**), editora-chefe da internet.br e, fascinada por novas tecnologias, assiste "Os Jetsons" todos os dias para descobrir o que ela irá poder testar nos próximos meses ou, quem sabe, dias.*

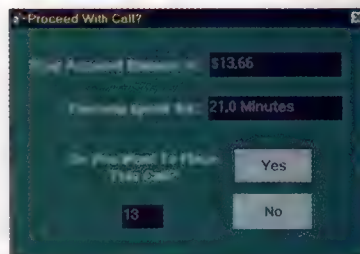



Figura 8

Figura 9

EQUIPAMENTO MÍNIMO NECESSÁRIO

- Pentium 100
- 8 Mbytes RAM
- Modem de 28.8 Kbps
- Placa e caixa de som
- Microfone

DICAS IMPERDÍVEIS

1. Utilize fones de ouvido. Às vezes o uso das caixas de som podem gerar um eco desagradável para os dois lados da conversa. Caso isso ocorra, desligue as caixas (desligue mesmo, retirando o conector!) e opte pelos fones.
2. Cuidado com o volume. Antes de começar uma ligação, verifique o volume do seu microfone clicando no ícone respectivo que se encontra no canto inferior direito do seu desktop.
3. Utilize comunicação full-duplex. Se a sua placa de som não suporta o modo full-duplex (em poucas palavras, poder falar e ouvir ao mesmo tempo), corra até o site do fabricante e veja se consegue um driver que lhe dê estes poderes. Como 9 em cada 10 placas são Sound Blaster, aí vai o endereço da Creative Labs: ***www.creativelabs.com***.
4. Esqueça o multiprocesso. É interessante que você feche todos os aplicativos sempre que utilizar o Net2Phone, pois ele usa muito da capacidade de processamento da máquina. Fazendo isso, você garante uma melhor performance.
5. Procure estar sempre com a opção "Vox" ligada. Procedendo assim, você pode conversar normalmente, sem precisar ficar clicando no "Push to Talk"a cada vez que quiser falar.

NERD,

Horas a fio conectados, enormes contas telefônicas, pouca atividade física ou vida social. Namoro? Só via IRC. Shopping? Os virtuais. Comer uma pizza? Basta encomendar pela Internet. Essa é a rotina dos jovens que fazem da Internet uma inseparável companheira.

O estudante Fernando Esteves, 15 anos, é um caso típico. Cresceu junto com o MSX, passou pelo XT, o 286, o 386, o 486 e agora é "grandinho" como o Pentium.

Mas é na Internet que ele se revela. Tem conta em três provedores e a cada dia que passa descobre um site mais interessante. A maior diversão de todas é tentar invadir os provedores sem ser descoberto. "Só que preciso me aprimorar, tenho dado muitos moles", brinca.

Encontrar o Fernando? Basta entrar em sua casa e ir direto para seu quarto, onde estão os três computadores da casa. A rede foi ele mesmo quem montou.

As festas que acontecem em sua casa normalmente se passam sem sua presença, mesmo que seja ele o aniversariante. Foi assim na comemoração de seus 15 anos, setembro passado. Os convidados chegavam e tinham que ir ao seu quarto se quisessem cumprimentá-lo. É claro, ele estava rodeado de primos, mostrando as maravilhas que a Internet pode proporcionar (leia-se: páginas eróticas!).Todo esse tempo em frente ao computador lhe trouxe alguns problemas de postura e também de visão. Sua miopia aumentou em 3,75 graus e a lordose e escoliose se agravaram. Isso lhe rendeu um óculos novo e seis meses de fisioterapia, da qual acabou de receber alta.

Objeto de Prazer

Segundo a psicanalista Rita Mendonça, supervisora da equipe de atendimento clínico do Conselho Estadual de Entorpecentes (CONEN), essa dependência é facilmente explicável. "A Internet pode ser pensada como um gadget do mundo contemporâneo ao lado de uma série de outras tecnologias, como o fax, o celular, a TV a cabo. Gadgets são produtos colocados no mercado como fruto do avanço da ciência e tecnologia e que produzem efeitos reais nas pessoas e no mundo", esclarece. "Essa série do objetos é produzida pelo discurso da ciência e do capitalismo e tem como função tamponar o vazio do ser humano", completa.

Para a psicanalista, não é a Internet que vicia, mas sim o que ela proporciona. "Nos dias atuais, com a predominância do discurso da ciência fabricando tecnologia, ao lado do discurso do capitalismo, vivemos na "Era do Objeto", com ofertas cada vez maiores de objetos no mercado que prometem sucesso, poder e felicidade. Logo, não é a Internet que vicia, mas sim a relação de dependência real entre uma pessoa e um objeto determinado, seja ele um cigarro, uma bebida, um namorado, ou o trabalho", argumenta.

Mas será que existem pessoas mais suscetíveis a essa dependência? Rita afirma que sim. "Se alguém, desde que nasce, é instigado a resolver a angústia, dor e solidão através da indústria dos objetos descartáveis, evidentemente, no futuro, ele terá dificuldades de encontrar outras saídas mais simbólicas, substituindo um objeto pelo outro infinitamente. Desse modo, existem pessoas mais suscetíveis a essa armadilha e que só funcionam desta maneira".

Os pais podem contribuir de maneira decisiva quando o vício pela Internet se torna um problema, oferecendo condições para que os filhos encontrem outras saídas para lidar com a vida que não seja só o enclausuramento virtual. "Mas também não se pode perder a dimensão de que, para esse sujeito, talvez essa ainda seja a única forma de fazer laço, ou seja, se comunicar", adverte Rita. "Penso que a proibição é o recurso menos indicado, porque para todo desejo humano, quanto mais proibido, mais desejado. A proibição, ao contrário de interditar, erotiza. E, na adolescência, somado à necessidade de desafiar e transgredir, este recurso só provocaria um curto-circuito maior ainda".

Mas a vigilância não deve começar só na adolescência. Os pais devem ficar atentos e resistir desde cedo, a não estimular o consumo massificante de objetos. "Tudo começa quando o primeiro choro se resolve com a bala, depois a boneca, o brinquedo novo, a grife nova, o carro novo. É assim que se inicia a instigação da dependência aos objetos cada vez mais promissores de prazer e de felicidade. Os pais devem transmitir aos filhos outras coisas que aliviam a dor de existir e podem estar do lado da criação, do estudo, da produção que permita as trocas sociais e as atividades gregárias. É isso que leva ao crescimento. Mas quando isso produz um sofrimento insuportável, é preciso ficar atento e procurar ajuda profissional", avisa.

EU?!!!

Por Michelle Rôças

Rita Mendonça classifica a Internet como uma faca de dois gumes. "Por um lado, ela se presta como uma luva para o encerramento solitário das pessoas em seu mundinho virtual, o que é exatamente contrário ao percurso que um adolescente deve fazer. Não precisando se deparar realmente com o outro, é mais fácil manter a fantasia na ilusão, até que o primeiro encontro acabe com toda essa magia. Ou seja, na ilusão da companhia, o vazio é virtualmente preenchido e a fantasia e o corpo são protegidos do contato com o outro pela telinha".

Conexão Moderada

Em meio a todo esse "vício", há quem caia na real e tente mudar de vida. Foi assim com o programador visual Marcelo Sobral, 32 anos. Fechado em seu quartinho e conectado 200 horas por mês, engordou alguns quilinhos e deixou um pouco de lado a vida social. Passava as madrugadas nos bate-papos do UOL e fazia milhares de amigos, só que eles eram virtuais.

A conta telefônica triplicou e a do provedor ultrapassava os R$ 200. As relações não ultrapassavam o monitor do computador e uma relação de dependência estava começando a se intensificar. "Não que eu deixasse minha vida de lado por causa da Internet, mas ela já estava ocupando um papel muito importante e não queria que isso me trouxesse problemas no futuro", conta.

Ao contrário dos outros "vIRCiados" e "netmaníacos", Marcelo fez o movimento inverso. Entrou para a academia, onde malha de segunda à sexta-feira, faz uma hora diária de caminhada no calçadão da praia e já emagreceu 17 Kg. A disposição de sair na rua e cuidar dele mesmo é cada vez maior: "Essa reviravolta fez bem para a minha auto-estima", resume.

É claro que Marcelo não encerrou a conta no provedor e muito menos jogou a placa de modem no lixo. "Continuo navegando e batendo papo, mantenho os mesmos amigos virtuais, mas faço isso com mais moderação e sempre mantendo na cabeça que esse mundo é virtual e que a realidade vai voltar assim que a conexão cair", finaliza.

*Michelle Rôças (**rocas@urbi.com.br**) é repórter do JB Online e também passou o verão conectada horas a fio à Internet. Não que ela seja uma nerd ou odeie praia. Pelo contrário. Mas, como diz o ditado, primeiro a obrigação, depois a diversão.*

Ilustração: Bernard

HTML 4.0

WEB EM NOVO ESTILO

Por Daniel Aisenberg

A nova geração da linguagem que rege as páginas da Web traz boas novidades de estilo e exibição, suporte a mais idiomas e a inclusão de comandos que auxiliam a navegação dos deficientes visuais.

A Internet é um espaço democrático, sempre aberto a experiências humanas e tecnológicas. Novos programas, recursos, linguagens. Um grande laboratório digital! Mas, se tudo corresse solto na Web, seria difícil navegar por sites baseados em uma tecnologia "X", utilizando um browser desenvolvido com uma tecnologia "Y", concorda?

Justamente por isso, foi criado um órgão, o W3C (***www.w3c.org***), responsável pela padronização dos códigos usados para criar as páginas que acessamos. E, como não poderia deixar de ser, o padrão de linguagem adotado se chama HTML (Hyper Text Markup Language).

Da versão 3.2 para a 4.0, o HTML ganhou elementos que dão uma apresentação mais viva e dinâmica às páginas ao mesmo tempo em que facilitam sua programação e diminuem seu "peso" na hora da carga. Uma característica marcante do novo padrão é sua flexibilidade ao lidar com recursos complementares, como as CSS (Cascade Style Sheets), que produzem o que chamamos de HTML dinâmico (DHTML). Para muita gente, como veremos mais adiante, o item mais importante do novo padrão é a iniciativa do W3C de facilitar o acesso de deficientes visuais à Web. Afinal, esse pode ser o início de uma orientação mais humanista – ou politicamente correta – daqueles que definem os rumos da Internet...

Outra coisa boa é que os principais browsers, o Netscape Communicator e o Microsoft Internet Explorer, estão seguindo as especificações do W3C com mais rigor do que no passado, o que além de facilitar as visitas aos sites mais incrementados, ajuda muito na hora de optar pelo uso de um deles. É bem verdade que o Explorer oferece mais suporte ao DHTML, mas hoje o equilíbrio é maior entre os diferentes fabricantes. A famosa "guerra dos browsers" está cada vez mais acirrada, o que leva a crer que a próxima geração dos browsers será marcada pelo espetáculo de recursos e facilidades.

Voltando ao HTML 4.0, se buscarmos algo que represente os avanços do padrão, certamente apontaremos o elemento *<OBJECT>*. Além de ser uma ponte entre o HTML e outras linguagens e tecnologias auxiliares, ele facilita a vida do desenvolvedor na hora de incluir conteúdos externos nas páginas, especialmente recursos multimídia (como animações em Shockwave ou vídeos). A vantagem de usar *<OBJECT>* em vez do tradicional *<EMBED>* é que os usuários que não tiverem o plug-in adequado para visualizar esse conteúdo poderão ler um texto alternativo na tela – ou uma imagem gif – informando sobre o que seria exibido e onde obter o plug-in. O antigo elemento *<EMBED>* não permite isso, confundindo os internautas menos tarimbados.

As tais Cascade Style Sheets

A tecnologia de CSS (Cascade Style Sheets), uma das grandes vedetes no salto estilístico do novo padrão, tem sido muito alardeada. O conceito de CSS – que significa, em português, folhas de estilo em cascata – tem a ver com a definição dos estilos do texto (elementos como <H1> e <H2>, por exemplo, e outros que definem cores, tamanhos, posicionamento etc.) aplicados de uma maneira mais ampla e automática. Até agora, todas as opções de estilo tinham que ser colocadas manualmente ao lado do texto correspondente. Com uma CSS, é possível predefinir toda uma série de padrões para uma ou várias páginas Web. O máximo, não?

Para você ter idéia do que isso representa, vamos a uma comparação muito genérica (que nenhum webdesigner nos ouça!): suponhamos que você queira redigir um currículo no Word. Você pode fazer tudo manualmente, marcando cada título em negrito em um determinado tamanho, os subtítulos e recuos de uma outra maneira, e assim por diante, ou pode usar um modelo do Word (um arquivo .dot), que aplicará diversos estilos predefinidos no seu documento. Pois bem, algo parecido pode ser feito em páginas Web. Trata-se, acima de tudo, de automatizar o processo de design dos sites e reproduzir efeitos de interatividade, até agora só possíveis com applets em JavaScript e outros recursos de animação mais pesados para download.

Mas onde entram a interatividade e animação? As CSS permitem, entre outras coisas, programar um texto em HTML de modo que ele reaja a certos eventos gerados pelo internauta. Você já deve ter visto um desses menus que mudam de cor quando você passa o ponteiro do mouse por cima dos itens, não é? Pois isso é conseguido com um mini-aplicativo que capta o movimento e substitui a imagem da palavra em azul por uma outra imagem da palavra em vermelho – digamos, trocando o arquivo **indice_azul.gif** pelo **indice_verm.gif**. Isso funciona? Claro que sim, mas acarreta um aumento do tempo de carregamento da página pois necessita de várias imagens. :-(

Por outro lado, no HTML 4.0 com suas "CCSs" e tudo mais, o texto simples (o bom e velho .txt) ganha essa capacidade de se transformar sem a necessidade de imagens que se alternam. Imagine poder programar mil reações no seu texto sem precisar de outras mil imagens. Isso poupa trabalho de quem elabora as páginas Web, dá um aspecto especial ao site e não pesa na hora da carga. E isso é só o começo, porque já estão sendo criados efeitos especiais de texto através de CSS, como aqueles recursos de distorção do Adobe PhotoShop ou do Corel PhotoPaint. A criatividade, afinal, não vai se chocar com o rendimento. Só para mencionar mais um exemplo: com esses novos recursos, os links não precisam mais ser sublinhados nas páginas – eles podem ser destacados com uma cor ou fonte diferente. Acredite se quiser.

Tabelas incrementadas

O HTML 4.0 acrescentou belas melhorias no estilo e na disposição das tabelas. A maneira de projetá-las também muda, com novos recursos e elementos, para acompanhar o fortalecimento de sua importância na definição do layout e no posicionamento das páginas Web como um todo. O que a W3C busca com as mudanças é acabar de vez com a idéia de que as tabelas servem apenas para organizar itens em filas e colunas.

Ilustrações: Bernard

O elemento <*COLGROUP*> e novos variantes do elementos <*COL*> são avanços bem interessantes da linguagem. Com eles, é possível conceder atributos a todas as colunas de uma tabela, de uma só vez – como largura e *span* (número de linhas ou colunas que uma célula abrange).

Também passa a ser tarefa fácil alinhar uma coluna em relação a um caracter específico, através do elemento <*CHAR*>. Dessa maneira, o que normalmente ficaria assim:

Car = Carro
Horse = Cavalo
Incredible = Incrível

pode aparecer assim:

Car = Carro
Horse = Cavalo
Incredible = Incrível

Dá para acreditar?

As bordas das tabelas também ganharam novas opções, podem ser exibidas parcialmente, abrindo possibilidades de formatações diferentes das tradicionais.

É mais ou menos como aquela lista de tipos de tabelas do Word, onde cada uma tem bordas de grossuras e posicionamentos distintos. Ao gosto do freguês!

Frames e formulários

Os frames, introduzidos "extra-oficialmente" pela Netscape em versões anteriores de seu browser, finalmente ganharam atenção especial do W3C na elaboração do HTML 4.0. Os comandos estão mais definidos do que nunca e até ganharam novos recursos. O elemento <*IFRAME*>, por exemplo, permite que um frame seja colocado dentro de outros frames ou de uma página em HTML.

Os úteis formulários também foram premiados com novidades estéticas e de programação. Os menus suspensos já podem ser totalmente programados em HTML, dispensando aquela mãozinha amiga dos JavaScripts e tecnologias auxiliares. Além do aumento da integração entre scripts e botões, estes últimos ganharam uma aparência tridimensional graças ao elemento <*BUTTON*>, passando a imitar os botões de programas para Windows. Além dessas funções, o internauta pode se movimentar pelos itens do formulário através de teclas de atalho.

MUITO ALÉM DO HTML

NÃO SÓ DE HTML VIVE A WORLD WIDE WEB. VERIFIQUE OS PADRÕES QUE TAMBÉM TÊM DADO MUITO O QUE FALAR NO UNIVERSO DA INTERNET:

- **DHTML** (Dynamic HTML) – Diz respeito a combinações de elementos e opções do HTML, folhas de estilo e recursos de programação que permitem a criação de páginas Web mais animadas e interativas.
- **HDML** (Handheld Devices Markup Language) – É uma linguagem que possibilita a exibição de texto de páginas Web em telefones celulares e PDAs (como o PalmPilot, da USRobotics) através de acesso remoto.
- **XML** (Extensible Markup Language) – Trata-se de um novo padrão dedicado a definir, validar e compartilhar formatos de dados. O XML, que permite a criação de elementos personalizados, pretende auxiliar a Internet no papel de ferramenta universal de intercâmbio e processamento de dados. Ao contrário do HTML, que define a aparência das informações na Web, o XML as descreve como dados para análise, armazenamento ou utilização em aplicativos.
- **MathML** (Mathematical Markup Language) – Esta é uma novidade. É uma linguagem que facilita a comunicação de expressões matemáticas entre computadores através da Web.

Linguagem universal

O HTML 4.0 traz vários recursos que facilitam o reconhecimento de idiomas e sistemas de escrita alternativos – alternativos para nós, é claro! Por exemplo, textos com línguas diferentes em uma única página, textos da direita para a esquerda (como o hebraico) e textos com várias direções. Mas, se a Internet pode ser acessada de qualquer canto do mundo, como isso só foi acontecer na versão 4.0 do HTML?

Não podemos esquecer de que a Web nasceu nos Estados Unidos, direcionada para o sistema de escrita ocidental. Em 1990, quem iria perder tempo pensando em uma forma simples de exibir uma página da Web em árabe? Porém, com o passar do tempo e com a impressionante difusão da Internet pelo mundo, isso virou uma necessidade. Em termos mais técnicos, a mudança consistiu em adotar um novo conjunto de caracteres para a programação das páginas, o Unicode.

Funciona assim: um texto é formado por uma seqüência de caracteres, onde cada caracter é associado a um número que representa sua posição no conjunto. Dependendo do tipo de conjunto de caracteres utilizado, sua abrangência de idiomas será maior ou menor. As versões 2.0 e 3.2 do HTML usam o conjunto *Latin-1*, que dá conta do recado para a maioria das línguas da Europa Ocidental. Só que, nesse sistema, o resto do mundo fica a ver navios – ou usa um grupo de caracteres especiais, ou entra para um curso de idiomas. :-) É aí que entra o Unicode, um conjunto de caracteres extremamente amplo e, por isso mesmo, verdadeiramente internacional. Afinal de contas, qualquer comunidade em qualquer parte tem a chance de publicar material na Web em seu próprio idioma sem se preocupar com configurações extras nos browsers de seus leitores online.

Os olhos da Web

Se a idéia da Web é poder ser vista por todas as pessoas, o que é feito daquelas que não podem enxergar? Segundo Tim Berners-Lee, diretor do W3C e criador da WWW, o poder da Web reside em sua universalidade. Um de seus aspectos essenciais é o acesso por todos, a despeito de deficiências físicas. A resposta a essa questão veio com a inclusão de novos recursos de programação que facilitam a leitura de páginas da Web por deficientes visuais. A Web Accessibility Initiative (WAI) (***www.w3.org/WAI***), um subgrupo da W3C, dedica-se a pesquisar e propor novos recursos e elementos com essa finalidade.

No HTML 4.0, o uso da instância ***data*** no elemento *<OBJECT>*, já mencionado anteriormente, permite que certos atributos definam mapas de imagens do tipo *client-side* (que dispensam o contato com o servidor de origem cada vez que um item é selecionado ou modificado) com uma diferença importantíssima em relação aos tradicionais: o reconhecimento de seu conteúdo por browsers de somente texto, como o popular Lynx. A partir do momento em que um mapa de imagem – um tipo de apresentação muito utilizado na Web – é convertido em um texto simples, torna-se possível sua impressão em braile ou sua leitura através de um sintetizador de voz (como o DOSVOX, mostrado na edição passada da *internet.br*).

As tabelas também ganharam um tratamento especial voltado para o que o W3C chama de "agentes não-visuais", um sistema de auxílio a internautas cegos. O atributo *headers* relaciona as células que fornecem informações correspondentes aos cabeçalhos, desde que cada célula seja nomeada com o atributo *id*. Dessa forma, as tabelas podem ser recheadas de dados explicativos como guias e resumos de conteúdo, tornando a compreensão da página muito mais fácil para os usuários com deficiência visual.

Esse é só um apanhado geral dos avanços mais significativos da versão 4.0 do HTML. Se você quiser aprender mais sobre a linguagem, o melhor a fazer é buscar tutoriais na própria Rede, o que torna o aprendizado mais fácil e interativo. Um bom começo é o Beginner's Guide to HTML (***www.ncsa.uiuc.edu/General/Internet/WWW/HTMLPrimerAll.html***). No mais, vamos torcer para que a Rede continue crescendo em seu papel social e humano em uma sociedade que deseja, acima de tudo, iniciar um novo milênio com esperanças em si própria.

Daniel Aisenberg
(daisen@ediouro.com.br),
é redator do Canal Web, um sujeito legal mais meio fora do padrão.

Ilustração: Bernard

500 ANOS DEPOIS

Re-Descobrimento do Brasil

Um "porto seguro" para você ancorar o seu browser!

Por Fernando Villela

O contato inicial com a "Terra Brasilis", segundo conta a História, aconteceu no litoral de Prado, Bahia, na barra do rio Caí, de onde a frota portuguesa se aproximou para obter água doce. Uma vez abastecidos, Cabral enviou duas naus ao Norte, com a missão de encontrar um "porto seguro". Um pouco acima, eles o acharam, protegido por uma formação de recifes costeira, ideal para abrigar as embarcações. Ali estava, também, uma terra mágica, que até hoje deixa qualquer visitante boquiaberto com a imensa beleza natural.

Porto Seguro, atualmente, é o segundo pólo turístico do Brasil, com 23 mil leitos e um aeroporto internacional.

"A Internet encurta as distâncias, oferecendo informações das mais variadas", Ubaldino Júnior, um prefeito "antenado".

Baianidade Digital

Com a chegada do único provedor local, a Portonet (***www.portonet.com.br***), há dois anos, vieram juntas as portas para o ciberespaço. A grande parte dos hotéis da região já tem hoje sua página online e até o prefeito é um usuário empolgado: "Leio os jornais todos os dias, uso o e-mail, faço consultas jurídicas nas páginas dos Ministérios e no SUS (***www.datasus.gov.br***) – o Sistema Único de Saúde, do qual o Governo Federal, através do Ministério da Saúde, libera recursos para os municípios", comenta Ubaldino Júnior, prefeito de Porto Seguro, leitor da *internet.br*.

Além de prover acesso à Internet, a Portonet apostou também na idéia de utilizar a Rede como mídia, investindo com isso na criação de websites para atender a demanda de toda a comunidade local. Dessa forma, abriu um canal de expressão digital para a região, que agora pode mostrar na grande Rede, para os brasileiros e "ex-trangeros" de todo o mundo, as atrações que tem a oferecer.

Os hotéis caíram na Rede, e a quantidade de reservas efetuadas através da Internet surpreendeu a todos. Inclusive os gringos, que escolhem o hotel ainda em seu próprio país e fazem a reserva por e-mail ou pela Web, de lá mesmo. O primeiro a apostar na idéia foi o Monte Pascoal Praia Hotel (***www.montepascoal.com.br***), há quase dois anos na Internet. O site, criado pelo

webmaster Maurício Santana, aceita reservas online por formulário.

Outro pioneirismo do hotel prova sua preocupação com as novas tendências tecnológicas: em cada um dos quartos, existem pontos específicos para o acesso dos notebooks à Internet (uma tomada elétrica ao lado de uma tomada telefônica livre).

"Hoje já é mais usual o visitante viajar com o seu laptop. Oferecemos, se necessário, conta no provedor local aos visitantes, e até a possibilidade de o hóspede alugar um computador no próprio hotel", explica o consultor de hotelaria Sr. Lemos, diretor do Monte Pascoal.

Em Arraial D'ajuda, a Pousada Canto da Alvorada (***www.arraial-dajuda.com.br/alvorada***) recebe cerca de cinco e-mails por dia. Como resultado de colocar sua página na Internet, conseguiu atrair hóspedes dos seguintes países: Argentina, Noruega, Suécia, Itália e Nova Zelândia. Samira Martins, sócia da pousada, acredita que o público da Internet tem o perfil semelhante ao do seu tipo de turista, que dá mais valor a um turismo diferenciado, voltado para a natureza.

Ciberpasseio Tropical

Pai Gildo de Inhaçã Oyá (***ww.portonet.com.br/paigildo***), 26 anos de candomblé, joga búzios e tarot cigano. Segundo consta em sua home page, "atende a domicílio em qualquer país". Sob contato – e pagamento – prévio, Pai Gildo de Inhaçã aceita fazer consultas pela própria Internet. Perguntamos pra ele: qual o orixá da Internet? Pai Gildo revelou então que com a Rede-Mãe se relacionam Ossain, a Deusa da grande Sabedoria, e Iansã, a Deusa de todas as criatividades.

As dionisíacas barracas de praia de Porto Seguro, que só sabe como são quem já foi lá conferir, podem ser encontradas em: ***www.portonet.com.br/barracas***. Informações e fotos sobre o parque marinho "Recife

Fotos: Claude Hancq http://www.portonet.com.br/claude

de Fora", com uma diversidade biológica semelhante à de Abrolhos, estão em: ***www.500anos.com.br/recifedefora***. Já a travesti Margô (***www.portonet.com.br/margo***), recebe e-mails dos lugares mais diversos, principalmente do exterior. ■

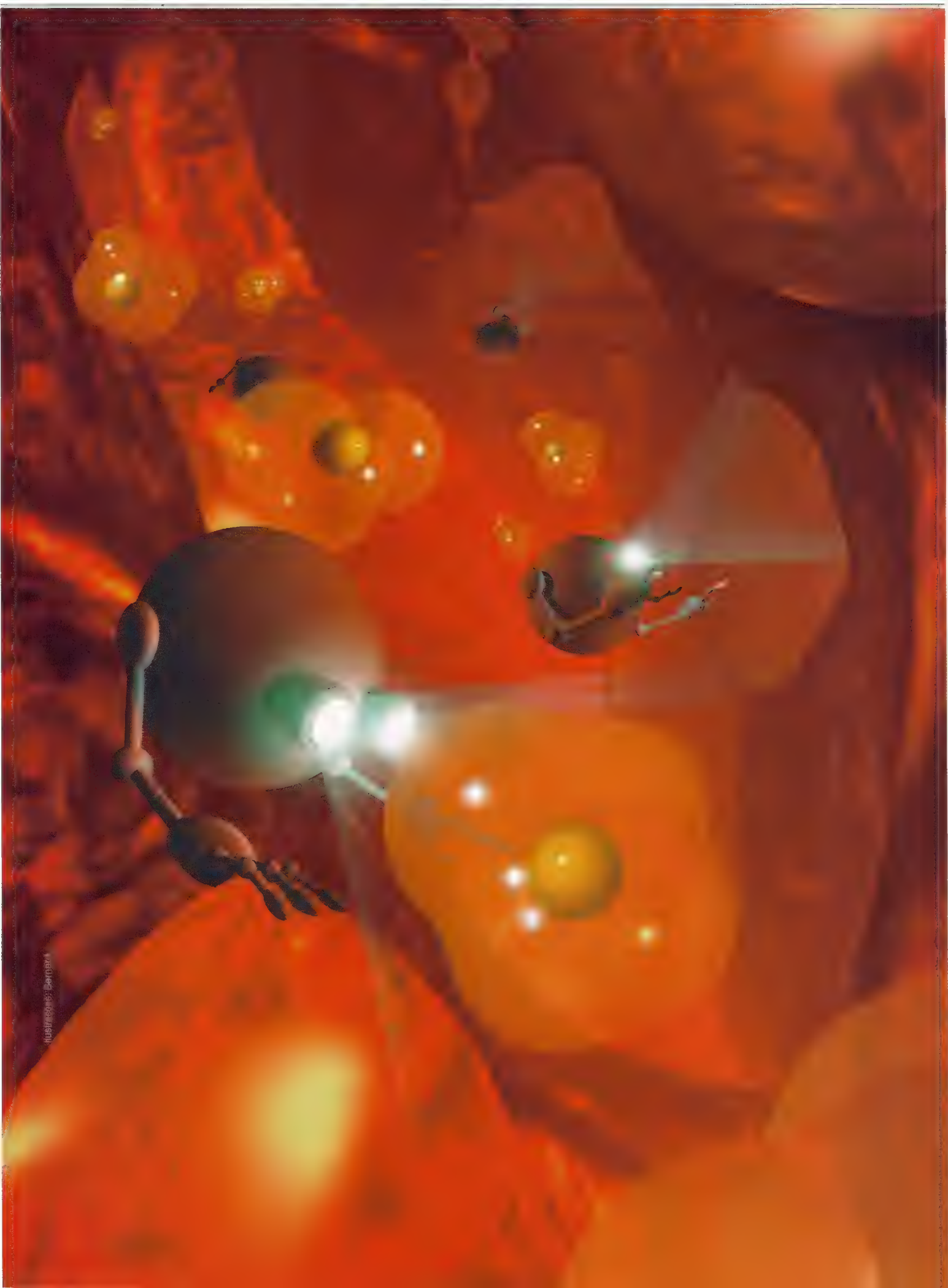
*Fernando Villela (**fervil@ediouro.com.br**), editor da internet.br, é um errante navegante que adora viajar pelo Brasil afora. Esteve em Porto Seguro a convite da Portonet (**www.portonet.com.br**) e do Monte Pascoal Praia Hotel (**www.montepascoal.com.br**), e em Prado, da Pousada Guaratiba (**www.guaratiba.com.br**).*

COMEMORAÇÃO DO DESCOBRIMENTO

www.500anos.com.br – o site oficial

O mundo inteiro se agita para a chegada do ano 2000. Por aqui, além disso, a data marcará, em 22 de abril, 500 anos da chegada de Pedro Álvares Cabral. Porto Seguro está em festa, assim como toda a região. A Rede Globo colocou numa praça por lá um relógio com a contagem regressiva dos dias. Enquanto isso, a Portonet e a prefeitura se mobilizam para levar a comemoração ao ciberespaço, no site ***www.500anos.com.br***.

Para conhecer outras curiosidades, praias, passeios, natureza, hotéis, restaurantes e demais peculiaridades da região, ice as velas do seu browser para os seguintes endereços:

- Porto Seguro – ***www.portonet.com.br/guia***
- Arraial D'ajuda – ***www.arraial-dajuda.com.br***
- Prado – ***www.portonet.com.br/prado***
- Costa das Baleias – ***www.costadasbaleias.com.br*** (Alcobaça, Caravelas, Nova Viçosa, Mucuri)
- Abrolhos – ***www.linkway.com.br/abrolhos*** ***www.abrolhosembarcacoes.com.br***

NANOTECNOLOGIA

Explorando a microdimensão do infinitamente pequeno

Por Carlos Alberto Teixeira (C.A.T)

A manipulação em níveis microscópicos de átomos e moléculas abrirá novos horizontes para a humanidade e para a preservação do planeta.

Deixe sua mente vagar pelo futuro e imagine-se necessitando de um tecido que desapareça a certa temperatura. Você se sentaria diante de seu browser e preencheria um formulário, informando as características desse novo material e enviaria os dados para uma empresa que lhe devolveria em 24 horas uma amostra desse tecido. Nesse meio tempo, os computadores da empresa, com base nos dados recebidos, usariam braços submicroscópicos para arrumar com precisão átomos e moléculas de modo a produzir o material que você requisitou.

Pode ser sonho agora, mas existe um verdadeiro *frisson* na comunidade científica em torno de idéias assim. Esse fabuloso ramo científico é chamado **nanotecnologia**, do grego *"nanos"* (anão), *"techne"* (arte) e *"logos"* (discurso, palavra). Envolve estruturas com características que só podem ser medidas em **nanômetros**, ou seja, bilionésimos do metro.

Manipulações assim envolvem precisão ao nível atômico. Diante da capacidade de controlar a flexibilidade da matéria dispondo de seus blocos mais básicos de construção – os átomos – está se tornando possível criar uma gama bem mais vasta de estruturas complexas, levando a conseqüências da maior importância e permitindo a produção de itens mais leves, resistentes, inteligentes, baratos, limpos e precisos.

Poderemos dar prosseguimento à revolução no hardware dos computadores, produzindo interruptores e fios do tamanho de moléculas. A possibilidade de construir coisas átomo-a-átomo fará surgir materiais nunca antes imaginados, metais 50 vezes mais fortes que o aço, pesando tanto quanto este. Imagine um automóvel pesando 100 kg, ou um sofá grande que pudesse ser levantado com uma só mão.

Apenas para se ter uma idéia, um **nanômetro** é mil vezes menor que um **micrômetro**, que é o tamanho das estruturas comuns hoje em dia em microeletrônica e micromáquinas. Essa diferença dimensional, no entanto, traduz-se em algo muito maior quando se trata dos volumes envolvidos. Células de bactérias têm diâmetro da ordem de um micrômetro. Elas contêm exemplos de máquinas moleculares biológicas, tais como os ribossomos, que têm cerca de 25 nanômetros de diâmetro. A dupla hélice do DNA, ácido desoxirribonucléico, tem um diâmetro de dois nanômetros. Um mecanismo molecular sintético programável e flexível, chamado "**assembler**" pelos estudiosos, poderia ter um diâmetro da ordem de 100 nanômetros.

Microconexões

A Internet está reunindo cientistas em todo o mundo empenhados em complexas pesquisas no âmbito da nanotecnologia. Encontros são promovidos no espaço virtual e simulações são feitas usando VRML e outras ferramentas de apresentação gráfica espacial através da Rede. Mas não pense que a idéia por trás disso tudo é coisa recente. No dia 29 de dezembro de 1959, o cientista ganhador do prêmio Nobel de física, Richard Feynman, proferiu uma palestra chamada *"There's Plenty of Room in the Bottom"* (Há espaço suficiente no fundo), no encontro anual da Sociedade Americana de Física. Esse histórico discurso, cuja íntegra pode ser encontrada em ***http://nano.xerox.com/nanotech/feynman.html***, é hoje um clássico nos círculos da física e da computação, considerado uma das primeiras alusões à nanotecnologia, mesmo sendo o termo cunhado só mais de uma década depois, em 1974.

Quando se quer montar um produto, duas abordagens são possíveis. A primeira delas é a "*top-down*" (de cima para baixo), que usa máquinas complexas e caras para manipular grandes porções de matéria. Diante da tendência atual em miniaturizar dispositivos, obtêm-se muitos melhoramentos em performance, mas cada passo adicional de miniaturização torna-se insuportavelmente oneroso.

A outra abordagem, "*bottom-up*" (de baixo para cima), elabora matéria a partir de um conjunto de blocos fundamentais e pequenos de construção, estruturas quase indivisíveis que podem ser tratadas através de operações unificadas e similares. Objetos complexos são assim montados através da união desses blocos usando seqüências específicas de passos construtivos. É bem parecido com a criação de um software, por exemplo, em que os blocos básicos de informação, os bits, são dispostos em padrões úteis e bem definidos.

Uma das finalidades da nanotecnologia poderá ser a **manufatura molecular**, termo mais específico dentro do jargão do ramo. Tem a ver com uma tecnologia ainda não existente, porém já prevista, em que máquinas moleculares complexas e programáveis serão usadas para fabricar itens. Este novo modo de fabricação eventualmente substituirá ao longo do tempo nossa base industrial atual, calcada na abordagem "top-down". Tal mudança conduzirá inevitavelmente a grandes alterações sobre a forma com que as economias mundiais trabalham hoje em dia, em virtude do baixo custo de se reproduzir equipamento geral de fabricação. A capacidade de projetar e de manipular informações se tornará ainda mais importante do que nos dias de hoje, em que temos a Internet como a grande Rede unindo pontos remotos do planeta.

Nanologia multidisciplinar

A pesquisa nanotecnológica encontra-se dividida em três frentes atualmente. A primeira diz respeito aos materiais em nanoescala, incluindo química supramolecular, engenharia de proteínas, biotecnologia, cristalografia a raio-X, criação de moléculas e de materiais nanoestruturados. A segunda frente refere-se às ferramentas nanotecnológicas, fazendo forte uso da nanoscopia e de técnicas de visualização atômica e molecular, com seus respectivos softwares de modelagem e projeto. Por fim, temos o ramo de pesquisa em tecnologias metafóricas e de apoio, abrangendo técnicas de autofabricação, nanomáquinas e nanolitografia.

O conceito geral em nanotecnologia origina-se da biologia, mas trata-se sem dúvida de um campo multidisciplinar. Já há experimentos com nanomáquinas auto-reprodutoras e auto-energizantes, que geram seus produtos sem ruído, calor, fumaça tóxica nem trabalho humano, consumindo os próprios poluentes que produz, tal com faz uma árvore no mundo natural. No entanto, não estão sendo derrubadas barreiras apenas entre a física, biologia, engenharia e computação. Dentro da própria física, já teremos que lidar com a ambigüidade das partículas, ou seja, suas características de onda e de matéria, colocando frente a frente a física clássica e a física quântica.

GLOSSÁRIO NANOTÉCNICO

Para compreensão mental microcósmica

AFM (Atomic Force Microscope, Microscópio de Força Atômica) – Instrumento que permite visualização de superfícies com nível molecular de precisão, através da sondagem mecânica do contorno. Um tipo de sonda proximal.
Assembler (montador) – Dispositivo de propósito geral para manufatura molecular capaz de guiar reações químicas através do posicionamento de moléculas.
Assembler limitado – Assembler capaz de gerar apenas certos produtos, de forma mais rápida, eficiente e menos sujeita a abusos, em comparação a um assembler genérico.
Átomo – A menor unidade de um elemento químico, com diâmetro de cerca de um terço de nanômetro. Átomos compõem moléculas e, por sua vez, objetos.
Bactéria – Microorganismo unicelular, com cerca de um micrômetro (mil nanômetros) de tamanho.
Célula – Menor unidade estrutural viva, envolvida por uma membrana, que constitui os seres vivos.
Cenário Star Trek (do filme Jornada nas Estrelas) – Situação em que alguém constrói perigosos dispositivos auto-reprodutíveis que se espalham desastrosamente descontrolados.
Cirurgia celular – Modificação de estruturas celulares usando nanomáquinas médicas.
Cirurgia molecular ou Reparo molecular – Análise e correção física de estruturas moleculares no corpo, lançando mão de nanomáquinas médicas.
Disassembler (desmontador) – Instrumento capaz de separar estruturas átomo-a-átomo, registrando e gravando informações estruturais a cada passo dado.
DNA – Molécula que codifica a informação genética, encontrada no núcleo celular.
Eletrônica molecular – Qualquer sistema com dispositivos eletrônicos de precisão com dimensões da ordem de nanômetros, em especial se fabricado com peças moleculares discretas, ao invés de com os materiais contínuos encontrados nos atuais dispositivos semicondutores.
Engenharia automatizada – Projeto de engenharia feito por um sistema de computadores, gerando projetos detalhados a partir de especificações vagas, com pouca ou nenhuma participação humana.
Engenharia de proteínas – Vide Projeto de proteínas
Engenharia de sistemas moleculares – Projeto, análise e construção de sistemas de peças moleculares trabalhando em conjunto para determinado propósito útil.
Engenharia exploratória – Projeto e análise de sistemas que são teoricamente possíveis, mas que ainda não podem ser construídos, devido a limitações nas ferramentas disponíveis atualmente.
Enzimas – Máquinas moleculares encontradas na natureza, feitas de proteína, que podem catalisar (acelerar) reações químicas.
Farmacologia celular – Administração de drogas curativas por nanomáquinas médicas, aplicando-as em locais exatos do corpo.
Gray goo – Veja "Cenário Star Trek"
Laboratório selado de assembler – Sistema assembler multipropósito colocado num recipiente, permitindo que apenas energia e informações possam ser trocadas com o ambiente externo.
Manipulador molecular – Dispositivo combinando um mecanismo de sonda proximal para posicionamento atômico preciso, adicionado a uma molécula manipuladora em sua ponta. Pode servir como base para construirem estruturas complexas através de síntese posicional.
Manufatura automatizada – Neste contexto, é a manufatura baseada em nanotecnologia, requerendo nenhum trabalho humano.
Manufatura molecular – Manufatura utilizando maquinaria molecular, conferindo controle de produto molécula-a-molécula, através de síntese química posicional.
Máquina molecular – Qualquer máquina com peças atomicamente precisas com dimensões nanométricas, podendo ser usada para descrever e emular dispositivos moleculares encontrados na natureza.
Máquinas imunes – Nanomáquinas médicas projetadas para uso interno no corpo humano, especialmente na corrente sangüínea e no trato digestivo, capazes de identificar e desabilitar intrusos tais como bactérias e vírus.
Materiais e produtos inteligentes – Neste contexto, materiais e produtos capazes de comportamento complexo devido à incorporação de nanocomputadores e nanomáquinas. Também usados para produtos com alguma habilidade de responder ao meio-ambiente.
Medicina molecular –Variante das técnicas e terapias farmacêuticas em uso atualmente.
Microscópio Scanning Tunneling (STM) – Instrumento capaz de prover imagens de superfícies com precisão atômica. Tem sido usado para afixar moléculas a uma superfície.
Molécula – Grupo de átomos mantidos juntos por ligações químicas. Unidade típica manipulada pela nanotecnologia.
Nano – Prefixo indicativo de um bilionésimo (1 / 1.000.000.000)
Nanocirurgia – Termo genérico incluindo reparo molecular e cirurgia celular.
Nanocomputador – Computador em que as peças são montadas em escala molecular.
Nanoeletrônica – Eletrônica em escala nanométrica, seja produzida por técnicas correntes ou por nanotecnologia. Inclui eletrônica molecular e dispositivos em nanoescala, comparáveis aos dispositivos semicondutores de hoje.
Nanomanufatura – O mesmo que manufatura molecular.
Nanomáquina – Máquina de inteligência artificial produzida por manufatura molecular.
Nanotecnologia molecular – Controle barato da estrutura da matéria baseado em controle molécula-a-molécula de produtos e sub-produtos. Os produtos e processos de manufatura molecular, incluindo maquinaria molecular.
Projeto de proteínas – Projeto e construção de novas proteínas, uma das técnicas básicas da nanotecnologia.
Protetor de ecossistema – Nanomáquina para remover mecanicamente de um ecossistema espécies importadas selecionadas, com o intuito de proteger espécies nativas.
Reconhecimento molecular – Termo químico que se refere aos processos em que moléculas se aderem de forma altamente específica, formando uma estrutura maior. Uma das técnicas básicas da nanotecnologia.
Replicador (replicator) – Sistema capaz de construir cópias de si mesmo quando fornecidas a matéria-prima e energia suficientes.
Ribossoma – Máquina molecular natural que fabrica proteínas de acordo com instruções derivadas dos genes celulares.
Síntese posicional – Controle de reações químicas através do posicionamento preciso de moléculas reativas, o princípio básico dos assemblers.
Sistema de realidade virtual – Combinação de computador e dispositivos de interface (óculos, luvas, sensores etc.) que apresentam ao usuário a ilusão de estar num mundo tridimensional povoado de ambientes e objetos gerados por computador.
Sonda proximal – Família de dispositivos capazes de controle e sensoriamento posicional preciso, incluindo microscópios de força atômica e "*scanning tunneling*". Uma técnica básica da nanotecnologia.
Tecnologia de lote – Aquela em que átomos e moléculas são manipulados em conjunto, ao invés de individualmente.
Vírus – Um parasita, constituído basicamente de material genético, que invade células e assume o controle de suas máquinas moleculares de modo a se autocopiar.

No que tange aos hercúleos esforços de pesquisa, é essencial o uso da Internet como forma de unificar esforços e manter os rumos dos estudos apontando numa mesma direção. A quantidade de informações envolvidas e os monumentais interesses econômicos por trás destas iniciativas científicas pioneiras determinam que quem não dominar a tecnologia de Redes e armazenamento de informações estará fadado a desempenhar papel de mero espectador na escalada das impressionantes descobertas que se precipitarão no âmbito da nanotecnologia.

A capacidade de produzir nanomáquinas, entretanto, ainda está algumas décadas distante de nós. Todavia, os modelos teóricos e computacionais disponíveis asseguram que sistemas de manufatura molecular são possíveis, ou seja, não violam nenhuma lei física. Tais modelos dão-nos uma idéia de como viria a ser um sistema assim. Isso não deixa de ser um importante primeiro passo. Afinal de contas, a idéia básica de um relé elétrico já era conhecida na década de 1820 e o conceito de um computador mecânico que operasse com um conjunto básico de instruções (um programa) foi definido poucos anos depois. Porém, computadores usando relés não foram construídos senão muito mais tarde, pois não havia ainda suficiente conhecimento teórico de computação.

Hoje em dia, cientistas estão elaborando numerosas ferramentas e técnicas que mais tarde serão necessárias para transformar a nanotecnologia, a partir de modelos computacionais, em realidade. Muito embora tais avanços permaneçam ainda no âmbito da teoria, parece não haver qualquer barreira fundamental contra seu desenvolvimento.

Revolução sobre*nano*tural

As aplicações nanotecnológicas são virtualmente ilimitadas. A energia solar, que ainda não é amplamente difundida por razões de custo, tornar-se-á acessível a todos. Células solares serão mais eficientes, tão baratas quanto papel e bastante duras – suficientemente resistentes a ponto de poderem servir de revestimento de auto-estradas, coletando quantidades consideráveis de energia sem a necessidade de remover mato nem derrubar árvores. Tais células eficientes e baratas possibilitarão energia a baixo custo, disponível para grande parte da população.

Outro campo de aplicação é a ecologia. Máquinas moleculares auto-replicantes podem ser atiradas aos bilhões na atmosfera, de modo a limpá-la. É possível imaginar um futuro em que os níveis de dióxido de carbono no ar tenham sido revertidos graças à nanotecnologia. A esta altura, os combustíveis fósseis já estarão obsoletos, de modo que a poluição terá sido expressivamente reduzida.

Técnicas agrícolas também empregando nanotecnologia terão liberado grandes áreas de terra fértil para reflorestamento. Os excedentes de energia solar, gerados pela repavimentação global das estradas, poderão ser usados para baixar ainda mais os níveis de CO_2 na atmosfera. Os climas terão voltado ao normal, os mares terão retornado às suas costas originais e os ecossistemas estarão começando seu lento processo de recuperação. Algumas décadas depois, a atmosfera voltaria a ter a mesma composição anterior à era pré-industrial, lá pelos anos 1800.

Apesar de serem plausíveis as idéias por trás da nanotecnologia, abundam os céticos a respeito da questão. Suas críticas estão, contudo, pobremente informadas. Alguns cientistas afirmam que átomos individuais são incontrolavelmente reativos, combinando-se instantaneamente com ar, água e outros fluidos. No entanto, as propostas dos defensores da nanotecnologia especificam que as ferramentas moleculares funcionarão no vácuo, não enfrentando estes problemas imaginados.

Alguns céticos se dão ao trabalho de imaginar cenários tenebrosos para o uso da

LENTE DE AUMENTO

NANOLINKS MICRODIGITAIS

- www.thehub.com.au/~mitch/extro/nano.html
- www.foresight.org
- www.nanothinc.com/
- www.lucifer.com/~sean/n-new.html
- www.mitre.org/research/nanotech/
- www.mel.nist.gov/namt/projects/nano/nano1.htm

Imperdível:
www.thehub.com.au/~mitch/extro/nano.html
Ilustrações excelentes em:
www.mdl.sandia.gov/micromachine/images.html

nanotecnologia. Prevêem, num futuro não muito remoto, disputas tecnológicas entre Cingapura e uma imaginária aliança Japão-EUA. Centros de pesquisa no mundo inteiro detectarão leituras sísmicas e de sonar no Mar da China, mas que durarão pouco tempo e se tornarão irrelevantes diante da notícia seguinte: cerca de um bilhão de toneladas de inovadoras e altamente automatizadas armas militares flutuantes terão surgido nas águas costeiras de todo o planeta. Serão armas auto-reprodutíveis geradas por nanossistemas. Cingapura estará emergindo como superpotência militar.

É apenas um arroubo de imaginação, mas que visa demonstrar que, com as técnicas de produção de baixo custo, alta qualidade e alta velocidade, a nanotecnologia pode ser aplicada aos mais diversos propósitos, nem todos benéficos para o homem. Existirá sempre um grande potencial para seu mau uso.

Não se sabe em quanto tempo teremos no mercado as conquistas da nanotecnologia: computadores moleculares, células fotovoltaicas baratas, energia solar de baixo custo, ou astronaves ultraleves. Mas se olharmos para o desenvolvimento que hoje temos com respeito à Internet, modelos de dados e armazenamento de informações, podemos pensar num dos campos que mais se beneficiarão dos desenvolvimentos da nanotecnologia: a informática. Essa mesma ciência nos servirá de referência, pois se avaliarmos o progresso tecnológico computacional, desde os relés eletromecânicos até os tubos das válvulas eletrônicas, passando pelos transistores e circuitos integrados, veremos declínios estáveis no custo e no tamanho dos elementos lógicos. Veremos também notáveis melhorias de performance nos últimos 50 anos. Se extrapolarmos essas tendências, chegaremos à conclusão de que, para o hardware computacional manter essas tendências, deveremos ter manufatura molecular entre os anos de 2010 e 2020.

É sabido, porém, que extrapolação de tendências passadas é um método filosoficamente refutável de previsão tecnológica. Uma vez que não há lei natural que nos impeça de desenvolver a nanotecnologia tendo esses prazos em vista, ou mesmo antes disso, também não há nada que nos garanta que esse prazo não possa estourar. Portanto, não se engane o leitor, pois a nanotecnologia aparecerá mais cedo ou mais tarde na vida da humanidade. Muitos esforços já estão sendo feitos nesse sentido e o que urge é que comecemos logo, pois as conquistas nesse campo não se darão fortuitamente.

Ninguém vai inventar uma nanomáquina por engano ou por sorte: só com muito trabalho, cuca e dedicação. Muita comunicação e esforços integrados serão necessários, e a Internet, que a essa altura já terá um outro nome, decerto será uma das ferramentas fundamentais na coordenação desse heróico trabalho. ■

*Carlos Alberto Teixeira (**cat@royal.net**), consultor de sistemas e colunista de O Globo, "Informática & Etc", sonha com o dia em que poderá fazer uma "Viagem Fantástica".*

A DROGA DOS ANOS 90

Por Paula Sibilia

A mais nova geração de viciados são os usuários compulsivos da Internet, estressados pelo excesso de informação e dependentes da parafernália tecnológica em geral.

Ilustração: Bernard

Há pouco mais de um ano, um grupo de cientistas ingleses estudou o comportamento de 1.300 executivos de empresas internacionais. E surpresa: acabou descobrindo uma nova doença. Os resultados do estudo foram publicados num relatório com um título sugestivo: "Morrendo por informação". O psicólogo David Lewis, coordenador do projeto, resume assim as conclusões: "Se não encontrarem um jeito de se manter fora do torrente de informação, as pessoas acabarão se afundando nele".

O novo mal chama-se "Information Fatigue Syndrome" ou "síndrome da fadiga por excesso de informação". E pode ser perigoso, até fatal. Com a avalanche de dados, aumentam o estresse, a ansiedade, as dúvidas e a irritabilidade, paralisando a capacidade analítica e diminuindo as defesas do organismo, que então fica exposto ao surgimento de diversas doenças. Um terço dos executivos entrevistados disse sofrer com problemas de saúde causados pela sobrecarga informativa. E quase dois terços admitiram que seus relacionamentos pessoais também são afetados pelo mesmo motivo. A metade considera-se incapaz de manejar a quantidade de informação de que dispõe

Informação (ainda) é poder?

Até pouco tempo atrás, ninguém duvidava disso. Era preciso ter muita informação, e tê-la rápido. Era uma arma: representava o poder. Mas hoje qualquer pessoa que tenha um computador com acesso à Internet sabe que o principal problema não é conseguir dados atualizados e abundantes sobre todos os temas imagináveis, mas ser capaz de separar o joio do trigo nesse emaranhado universo informativo. E dispor do tempo necessário para processá-los. Por isso, os especialistas acham que o grande desafio dos próximos anos será a construção de ferramentas realmente eficazes para filtrar a sobrecarga de dados. Aqueles que não souberem usá-las, poderão morrer esmagados debaixo desse peso.

Em vez de nos ajudar a ordenar a informação que já possuíamos, os micros nos permitiram gerar grandes quantidades de novos dados, e transmiti-los cada vez mais velozmente. Como conseqüência, não há quem consiga seguir o ritmo: se manter completamente informado sobre qualquer aspecto da realidade é uma proeza virtualmente impossível nos dias de hoje, porque o volume de dados que a sociedade cria aumentou enormemente, e os métodos de transmissão aceleraram-se de igual maneira. O que não evoluiu é a nossa capacidade de absorvê-la. Por isso, talvez seja conveniente escutar a voz calma do Dr. Lewis: "Não importa o quanto o seu trabalho seja interessante, provavelmente não vale a pena morrer por ele". Ainda não ficou convencido? Ele tem mais a dizer: "Penso que há pessoas lá fora que estão morrendo porque recebem informação demais e não sabem como manejá-la".

Já no século XVI, muito antes que a Internet fosse sequer um sonho confuso na cabeça de algum visionário, o pensador francês Michel Montaigne matutava a respeito disso: "assim como uma lâmpada se apaga devido ao excesso de óleo, também a mente se extingue por excesso de conhecimento". E quais são as perspectivas? A julgar pelas declarações dos executivos entrevistados pela equipe de David Lewis, o panorama é obscuro: 94% pensam que tudo ficará pior ainda...

Preparação para o futuro

Para adivinhar o que o futuro promete, basta observar as crianças. Uma enquete divulgada pela Microsoft em 1995, revelou que dois terços dos pais americanos acham necessário colocar seus filhos na frente de um computador o quanto antes possível. O que significa, entretanto, "o quanto antes possível"? No mercado atual, existem programas destinados a bebês de um ano e meio. A preocupação dos pais com um mercado de trabalho cada vez mais limitado e competitivo é a principal engrenagem desta maquinaria, cujos efeitos ainda são desconhecidos.

Um ano depois de publicar as primeiras descobertas sobre a síndrome da fadiga informativa, a mesma equipe inglesa realizou outro estudo, agora com um título bem mais explícito: "Grudados na tela, uma pesquisa sobre a dependência da informação em todo o mundo". Um dado chama especialmente a atenção: os entrevistados temem que

seus filhos se tornem ainda mais "info-dependentes" do que eles. Quarenta e seis porcento desconfiam que os seus pimpolhos preferem brincar mais com o micro do que com os amiguinhos de carne e osso.

Frente a tais evidências, o psicólogo Mark Griffiths se pergunta se a informação não será "a droga dos anos '90". Os números o apóiam: mais da metade das pessoas que participaram da pesquisa admitiram conhecer gente que poderia ser considerada "viciada" se a informação fosse realmente "uma droga". Outros resultados do estudo estão em ***www.firefly.co.uk/firefly/clients/reuters/press/091297.htm***.

Viciados na Rede

Com suas toneladas de dados disponíveis graciosamente a só um click de distância, a Internet parece ser a grande vilã desta história. Não é à toa que vinte milhões de americanos a consideram uma peça "indispensável" das suas vidas... Jogando mais lenha na fogueira, a psicóloga Kimberly Young da Universidade de Pittsburg detectou sintomas de dependência em vários usuários "compulsivos" da Rede, especialmente dos chats e dos games. Para a Dra. Young, o problema começa quando o uso excessivo passa a afetar a vida privada do "adicto" e seus próximos, do jeito que acontece com a dependência de "outras drogas". A Internet seria, então, mais uma via de escape da realidade não virtual.

A moça tem seus seguidores: um centro terapêutico da Florida, chamado LifeStream Behavior Center, já está oferecendo tratamento para pessoas que utilizam a Internet compulsivamente para fugir da realidade, "criando um cibermundo falso para habitar". Um dos profissionais do grupo disse assim: "Estamos aprendendo muitas coisas sobre o assunto à medida que trabalhamos, pois realmente ainda não existem muitos programas de ajuda para pessoas viciadas em Internet. A comunidade e alguns colegas podem ser céticos, mas nossa percepção é de que definitivamente existe um problema de verdade para algumas pessoas".

Quem procurar provas para confirmar estas teorias, sem dúvida as encontrará. Desde os adolescentes que ficam apavorados ante a idéia de sair de férias e ter que se separar do seu micro durante vários dias, até o cidadão do Estado de Washington que no ano passado disparou cinco tiros contra o seu computador. Um verdadeiro crime passional... Outro caso dramático é o do garoto de 12 anos que matou a própria mãe e depois suicidou-se. Entre os motivos imediatos, uma proibição: o acesso à Rede. Outra dona de casa americana ocupou espaço nos jornais protagonizando uma história pouco exemplar: esqueceu de alimentar os filhos por *chatear* obsessivamente com os amigos virtuais.

CARÊNCIA AFETIVA

POR QUE A REDE VICIA?

A psicóloga americana Kimberley Young foi a primeira a falar de um possível "uso patológico da Internet", depois de observar 396 usuários supostamente "viciados". Mas um detalhe chama a atenção na pesquisa da Dra. Young. Não é informação o que esses internautas que tornaram-se "dependentes" procuram na Rede: menos de 10% citaram a busca de dados como a principal razão para se conectarem. Quais são então os motivos mais citados? A procura de relacionamentos sociais afetivos e de satisfação sexual. A principal atividade online de 35% são os chats, enquanto outros 28% preferem os jogos interativos.

É que na Rede eles "sentem-se à vontade para liberar seus impulsos sexuais ilícitos e agir de maneira diferente da sua conduta na vida real, sem medo das eventuais repercussões", explica a Dra. Young. A fantasia e a falta de inibição comandam os relacionamentos virtuais: os internautas chegam a criar alter-egos total ou parcialmente fictícios, que eles percebem como mais interessantes do que a própria imagem que têm de si mesmos. "No ciberespaço uma pessoa tímida torna-se extrovertida, uma que não é sexy pode passar a ser, uma insegura pode parecer determinada e uma retraída pode ser simpática e amigável", diz a psicóloga. E compara: "é como ver uma novela e achar que os personagens são gente de verdade".

A Dra. Young detectou dez sinais do uso patológico da Rede. Mas cuidado: basta se identificar com quatro deles para se tornar um perfeito candidato a "ciber-viciado"! Quer saber quais são? Incapacidade de controlar o uso da Internet; necessidade de se conectar cada vez por mais tempo; acessar à Rede para fugir dos problemas ou para melhorar o estado de ânimo; pensar na Internet quando desconectado; sentir agitação ou irritação ao tentar restringir o uso; descuidar o trabalho, os estudos e os relacionamentos reais por causa da Rede; sofrer pela abstinência; mentir sobre a quantidade de tempo gasto online e permanecer conectado por muito mais tempo do que previsto. Para conhecer outros sintomas fatais, dê um pulo em ***http://204.71.177.70/headlines/970815/health/stories/hooked_1.html***.

Paraísos artificiais

Além desses casos extremos, a influência da Internet sobre a vida cotidiana dos usuários é evidente. As pessoas que adotam a nova mídia reduzem os contatos cara-a-cara e a necessidade de sair à rua para realizar diversas tarefas. Também é obvio que o excesso de informação disponível pode ser estressante e causar ansiedade, já que a capacidade de processá-la continua sendo limitada. O que inspira dúvidas é se tais hábitos devem ser considerados patológicos ou não.

Talvez seja exagerado usar palavras como "vício", "droga" e "dependência". Talvez seja só uma versão atualizada do usual medo ao novo, tal como aconteceu na aparição de muitas tecnologias hoje assimiladas pela sociedade ocidental, como o automóvel, o cinema, a televisão e os videogames. Porém, estas duas últimas voltaram a levantar suspeitas depois do episódio ocorrido em dezembro do ano passado no Japão, quando 700 crianças foram hospitalizadas com convulsões epilépticas por ter assistido na TV um fragmento do desenho animado Pokemon, inspirado no jogo Pocket Monster, da Nintendo.

Quando isso aconteceu, alguns lembraram que um tempo atrás essa empresa teve que colocar uma advertência na embalagem dos seus produtos, depois de um surto de espasmos provocado em vários usuários adolescentes. Agora a Nintendo anunciou para o ano 2000 a inauguração de um canal só com videogames na programação. Enquanto esperam, os mais corajosos podem ver o polêmico desenho Pokemon na tela do computador, em ***http://headline.gamespot.com/news/97_09/23_pocket/screens.html***.

O episódio japonês tem todo o jeito de uma cena de ficção científica. Poderia tranqüilamente fazer parte do seriado televisivo Max Headroom, que pintava um quadro socialmente desolador em algum lugar do futuro, povoado de telas emanando imagens indeléveis por toda parte. Grupos rebeldes que moravam nos porões da cidade inventavam botões para enxertar nos malévolos aparelhos. Para quê? Para desligá-los de uma vez por todas.

Passando bruscamente da ficção à realidade, não parece tão surpreendente que o terrorista americano Unabomber se negasse a se auto-declarar "louco", durante a primeira parte do julgamento iniciado no final do ano passado na Califórnia. Para desespero dos seus advogados e incomodidade geral do Tribunal, o acusado Theodore Kaczynski insistia em afirmar que suas bombas, seu manifesto e sua cruzada anti-tecnológica foram atos de absoluta sensatez. Nada fácil de admitir em um filho dileto da sociedade bem-pensante americana, que se formou em Harvard e deu aulas em Berkeley.

Um pouco de otimismo

No entanto, talvez não tenhamos tantos motivos para nos preocupar. O mundo é muito complexo, e este aspecto não tem por que ser uma exceção. Pelo menos também escutam-se vozes que defendem o rol edificante da tecnologia, se opondo energicamente a todos esses rumores negativos. A última edição de 1997 da revista Wired, por exemplo, publicou um estudo segundo o qual as pessoas que usam intensamente computadores estão cheias de virtudes: são mais liberais, tolerantes e abertas, votam com mais freqüência, estão mais informadas e são mais otimistas. Para conhecer mais detalhes sobre estes "cidadãos digitais", dê um click em "The Digital Citizen", em ***www.wired.com/wired/archive/archive.html?1997***.

Outra pesquisa recente vê só boas qualidades nas novas gerações plugadas no micro. É o livro "Growing Up Digital", de Don Tapscott (***www.growingupdigital.com***), que também convida gentilmente ao otimismo tecnológico. Depois de ouvir as declarações de jovens menores de 20 anos dos cinco continentes, Tapscott descobriu uma geração crítica e cosmopolita, que não aceita passivamente o estabelecido e sabe analisar a informação a partir de diversos ângulos, graças à abundância de fontes de consulta disponíveis atualmente. Além disso, o autor insinua que a Internet está ajudando a resgatar as esquecidas artes de ler e escrever, superando nas preferências dos jovens à sacrossanta televisão, essa mídia chata e não interativa. ■

Paula Sibilia
(psibilia@ccard.com.br)
é jornalista e antropóloga, mas viciada em Internet ela acha que não é.

Show de JavaScript

Por Marcos Cabral Resende

Applets Java são muito legais e interessantes, porém tornam mais lenta a carga de uma página. Em compensação, os programas em JavaScript são carregados rapidamente, uma vez que são escritos no próprio código HTML e, o melhor de tudo, mais fáceis de fazer. O sucesso do JavaScript é tão grande que quase todos os sites novos possuem algum programa deste tipo.

Para você não ficar atrás, nesta edição vamos falar sobre diversos exemplos simples que podem ser usados em seu website. Ative o seu editor de home page preferido e prepare-se para um show de JavaScript!

Antes de iniciar, vale lembrar que você precisa utilizar um browser mais novo se quiser ver todos os recursos funcionando. A nossa recomendação é de que sejam utilizados, no mínimo, o Netscape Navigator 3.x ou o Microsoft Internet Explorer 3.x.

Botões ou links de navegação

Na maioria das páginas que visitamos, é muito comum haver links como "Voltar", "Anterior" ou "Próximo". Porém, como podemos garantir que o link "Voltar" vai realmente voltar para a página anterior, ou o link "Próximo" vai para a página seguinte? Nesta Rede tão interligada, é difícil garantir estas ligações. Com JavaScript você pode fazer links ou botões que, quando clicados, funcionam tal como os botões da barra de navegação do browser. É mais fácil do que você pensa! Basta usar a função "history.go(*valor*)", que utiliza os endereços armazenados no histórico do seu browser.

Exemplo 1: Botões de navegação

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Exemplo 1</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<TABLE><TR><TD COLSPAN=2 ALIGN=CENTER>
<FONT SIZE=7 COLOR="Blue" FACE="Arial"><B>
Página com botões de navegação de "Voltar" e "Ir
adiante"....
</TD></TR>
<TR><TD ALIGN=LEFT><BR><BR>
<FORM>
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE="< Voltar"
OnClick="history.go(-1)">
</FORM>
</TD><TD ALIGN=RIGHT><BR><BR>
<FORM>
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE="Ir adiante >"
```

```
OnClick="history.go(+1)">
</FORM>
</TD></TR></TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

No caso do botão "Voltar", utiliza-se o valor –1, ou seja, é carregado o endereço do histórico imediatamente anterior, que é justamente a página vista anteriormente. No caso do "Ir adiante", é usado o valor +1, ou seja, é carregado o endereço seguinte no histórico. Veja **Figura 1**.

Se você preferir, pode fazer o mesmo com um link. Porém, ao invés de utilizar o atributo "OnClick", utiliza-se um artifício um pouco diferente:

```
<A HREF=javascript:history.go(valor)>... ... ...</A>
```

Neste caso, você pode usar não somente um texto, como também uma imagem feita para esta função.

Caixas de alerta

Provavelmente você já se deparou com alguma página em que aparece uma caixa de alerta agradecendo a sua visita, ou alertando sobre determinado conteúdo. Utilizar este recurso é bem fácil...

Para criar as caixas de alerta, deve-se utilizar a função "alert(*'mensagem'*)", que exibe uma janela de alerta contendo a "mensagem" configurada. Esta caixa de alerta pode aparecer quando uma página é carregada, quando um link é clicado ou quando um botão é selecionado.

Exemplo 2: Exibindo uma caixa de alerta quando uma página é carregada

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Exemplo 2</TITLE>
</HEAD>
<BODY OnLoad="alert('Seja bem-vindo ao
Exemplo 2 do Aprenda a fazer sua home page -
Parte XXII')">
<P ALIGN=CENTER><FONT SIZE=7 COLOR="Blue"
FACE="Arial"><B>
Exibindo uma caixa de alerta quando uma página é
carregada....
</B></FONT></P>
```

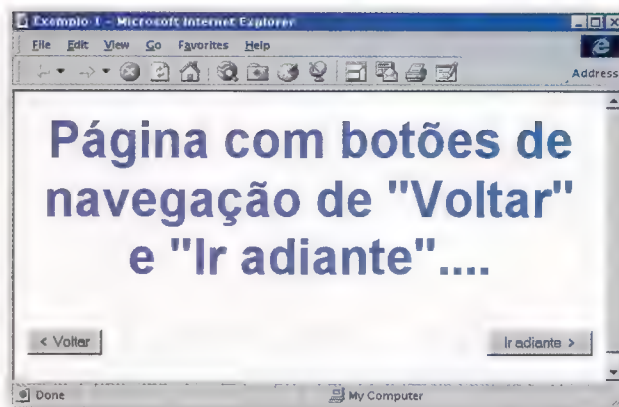



Figura 1

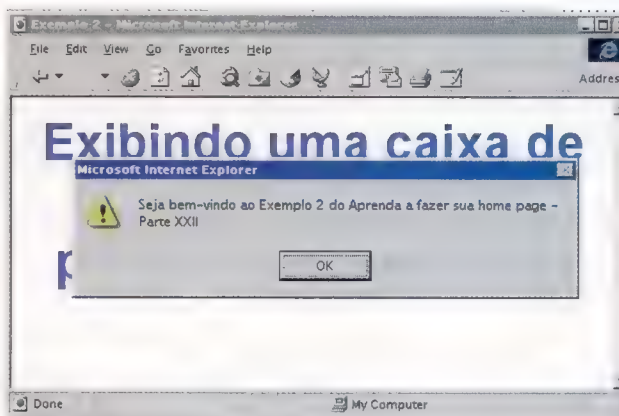



Figura 2

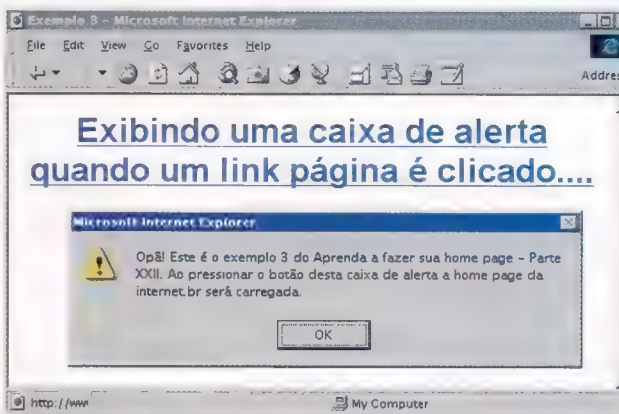



Figura 3

```
</BODY>
</HTML>
```

Note que, para isso, tudo que se deve fazer é colocar a função "alert" no atributo "OnLoad" do tag <BODY>. OnLoad significa "ao carregar", ou seja, a caixa de alerta é exibida quando a página é carregada. Para que o exemplo funcione corretamente, é necessário que a mensagem fique entre 'plics' e a função "alert" entre aspas. Veja **Figura 2**.

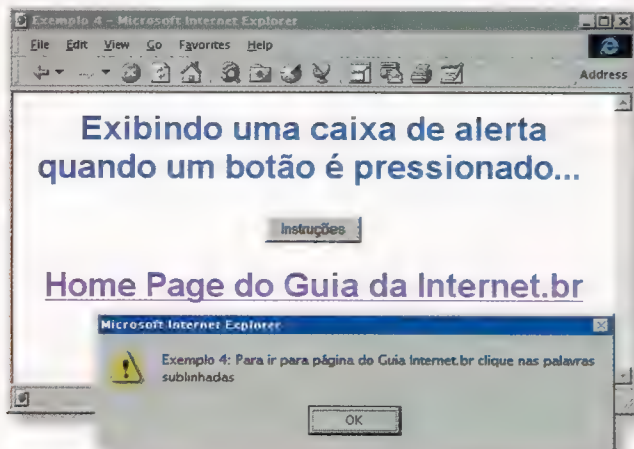



Figura 4

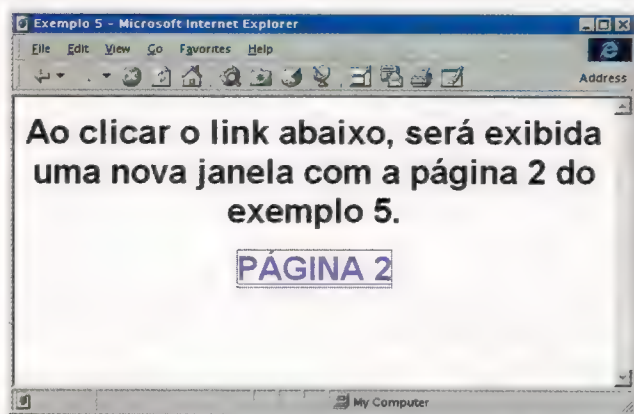



Figura 5.1

Exemplo 3: Exibindo uma caixa de alerta quando um link é clicado

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Exemplo 3</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P ALIGN=CENTER><FONT SIZE=6
FACE="Arial"><B>
<A HREF="http://www.ediouro.com.br"
OnClick="alert('Opa! Este é o
exemplo 3 do Aprenda a fazer sua home
page - Parte XXII. Ao pressionar o botão desta
caixa de alerta a home page da Ediouro será
carregada.')">
Exibindo uma caixa de alerta quando um link
página é clicado....</A>
</B></FONT></P>
</BODY>
</HTML>
```

Neste segundo exemplo, a função “alert” é colocada no atributo “OnClick” do tag <A HREF>. OnClick significa “ao clicar”, ou seja, a caixa de alerta é exibida quando um link é clicado. Veja **Figura 3**.

PARÂMETROS PARA A FUNÇÃO “WINDOW.OPEN()”

Parâmetro	Efeito na Janela do Browser
toolbar=yes/no	Exibe ou não a barra de ferramentas
location=yes/no	Exibe ou não a barra de endereço
directories=yes/no	Exibe ou não a barra de links
status=yes/no	Exibe ou não a barra de status
menubar=yes/no	Exibe ou não a barra de menus
scrollbars=yes/no	Exibe ou não as barras de rolagem
resizeable=yes/no	Determina se a janela pode ter ou não seu tamanho alterado com o mouse
width=valor	Determina o tamanho em pixels da largura da janela
height=valor	Determina o tamanho em pixels da altura da janela

Exemplo 4: Exibindo uma caixa de alerta quando um botão é pressionado

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Exemplo 4</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P ALIGN=CENTER><FONT SIZE=6 COLOR="Blue"
FACE="Arial"><B>
Exibindo uma caixa de alerta quando um botão é
pressionado...
<FORM>
<INPUT TYPE=BUTTON VALUE="Instruções"
OnClick="alert('Exemplo 4: Para ir para
página do Guia Internet.br clique nas
palavras sublinhadas')">
</FORM>
<A HREF="http://www.ediouro.com.br/internet.br">
Home Page do Guia da Internet.br</A>
</B></FONT></P>
</BODY>
</HTML>
```

O quarto exemplo é muito similar ao terceiro, porém o atributo "OnClick" é configurado para o elemento **<INPUT TYPE=BUTTON>**. Veja **Figura 4**.

Novas janelas

Lembra-se daquele site em que você entrou uma vez e carregou uma janela do browser de tamanho X, sem menus, barras de ferramentas etc.? Pois é, agora você pode aprender a fazer isso também!

Conforme já mostramos nos exemplos anteriores, o JavaScript pode ser muito fácil quando sabemos utilizar a função correta. Neste caso também não é muito diferente. Para criar uma nova janela, basta usar a função "window.open(*endereço, nome da janela, 'parâmetro 1, parâmetro 2, ...'*)".

Tal como nos outros exemplos, esta função também pode ser usada nos atributos "OnLoad", "OnClick" e "javascript:".

Exemplo 5: Nova janela simples

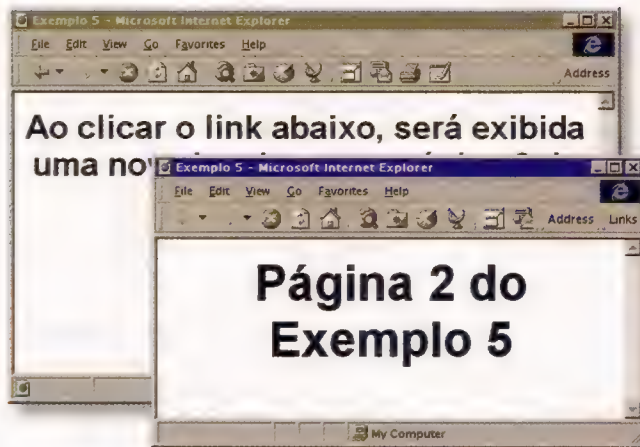
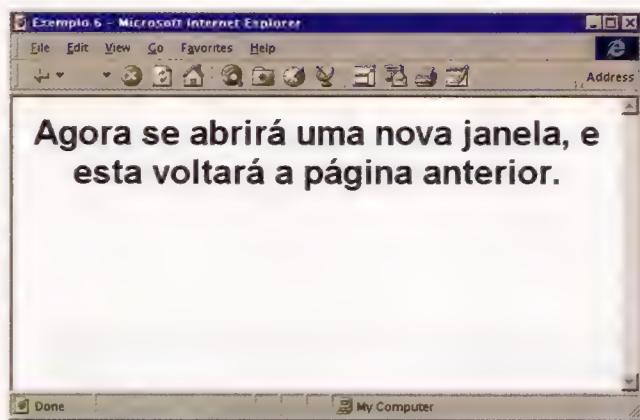



Figura 5.2

Figura 6.1

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Exemplo 5</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P ALIGN=CENTER><FONT SIZE=6
FACE="Arial"><B>
Ao clicar o link abaixo, será exibida uma nova janela
com a página 2 do exemplo 5.
<P ALIGN=CENTER>
<A HREF=javascript:window.
open(ex05-2.htm)>PÁGINA 2</A>
</B></FONT></P>
</BODY>
</HTML>
```

Você deve estar pensando na utilidade de usar JavaScript para fazer esta simples tarefa. Obviamente o exemplo 5 serve somente para mostrar de forma simples o uso da função. No exemplo 6, você verá como criar uma janela limpa, somente com a barra de ferramentas e a uma página.

Exemplo 6: Nova janela com vários parâmetros

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Exemplo 6</TITLE>
</HEAD>
<BODY OnLoad="window.open('ex06-2.htm', 'janela1',
'toolbar=yes, location=no, directories=no, status=no,
menubar=no, width=600, height=300, resizeable=yes');
history.go(-1);">
<P ALIGN=CENTER><FONT SIZE=6 FACE="Arial"><B>
Agora será aberta uma nova janela, e esta voltará à
página anterior.
</B></FONT></P>
</BODY>
</HTML>
```

Note que neste exemplo, além de vários parâmetros para criação da nova janela, utilizamos a função "history.go()" após a "window.open()", de tal forma que a janela a **Figura 6.1** exibe a página da **Figura 5.1** após a criação da nova janela, conforme mostrado na **Figura 6.2**.

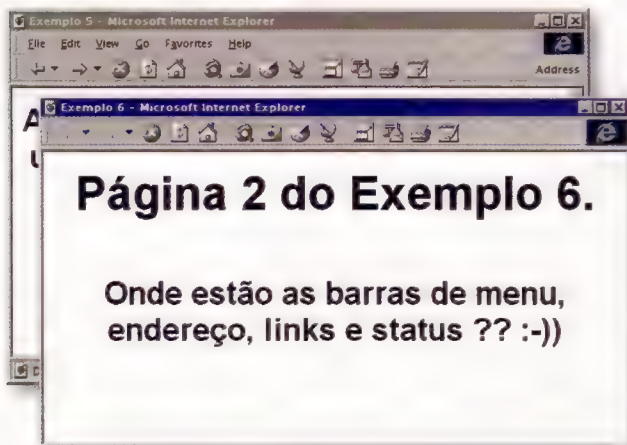



Figura 6.2

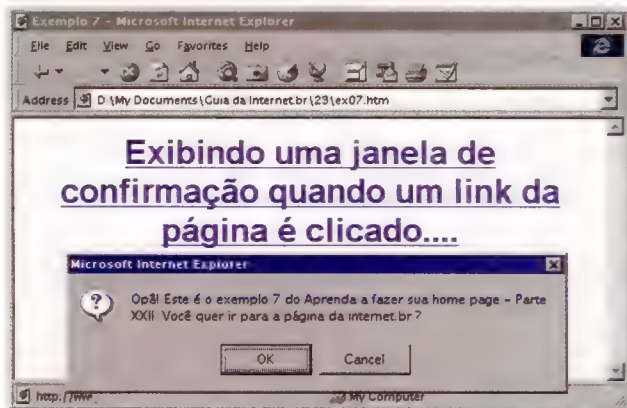



Figura 7

Janelas de confirmação

Parecidas com as caixas de alerta, as janelas de confirmação oferecem a opção de o visitante continuar ou não, através de botões "Ok" e "Cancelar". Este recurso é bastante usado em sites para maiores de idade, onde normalmente se pergunta: "A página a seguir pode conter material ofensivo. Deseja continuar? [Ok] [Cancelar]". Tudo isso é feito com as funções "confirm()" e "return".

O exemplo 7 é bastante parecido com exemplo 3, alterando-se somente a função "alert" para uma combinação "return confirm()". A função "confirm()" exibe a janela de confirmação e a função "return" espera o resultado para saber se o link deve ser carregado ou não.

Exemplo 7: Nova janela com vários parâmetros

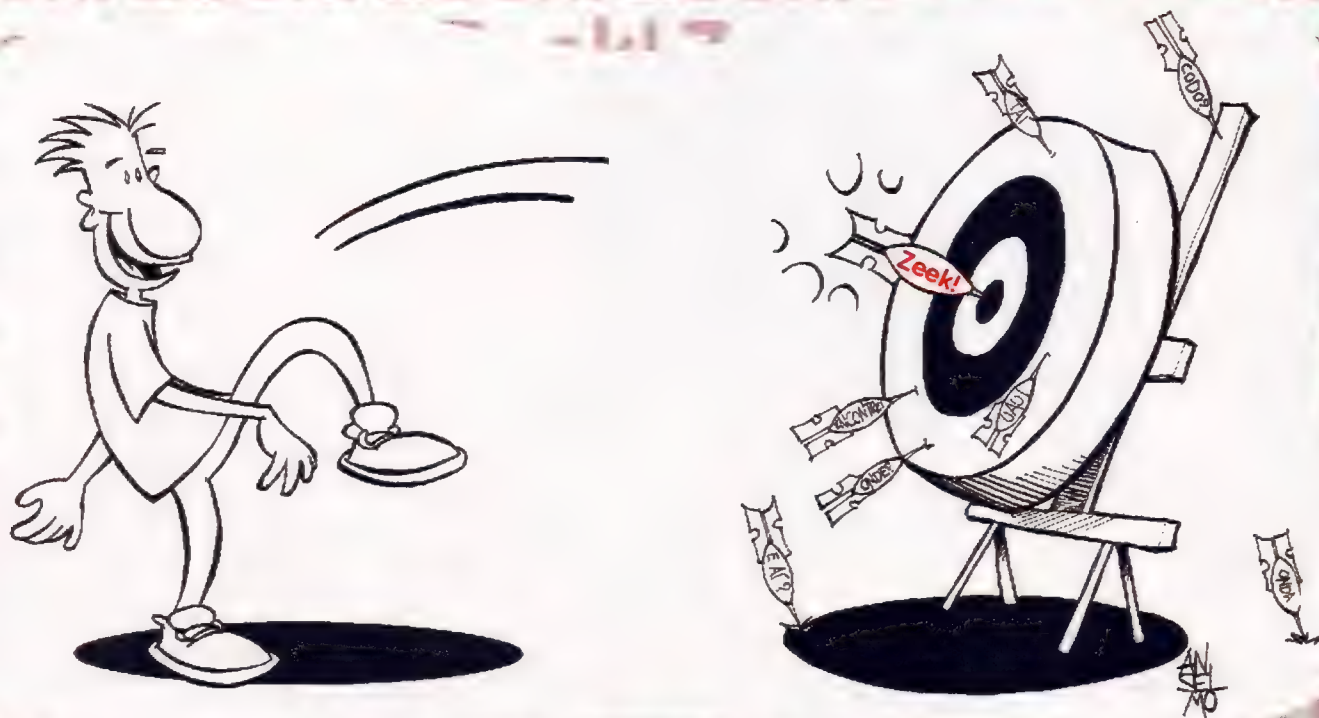
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Exemplo 7</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
<P ALIGN=CENTER><FONT SIZE=6 FACE="Arial"><B>
<A HREF="http://www.ediouro.com.br/internet.br"
OnClick="return confirm('Opa! Este é o exemplo 7 do
Aprenda a fazer sua home page - Parte XXII. Você quer
ir para a página da internet.br ?')">
Exibindo uma janela de confirmação quando um link da
página é clicado....</A>
</B></FONT></P>
</BODY>
</HTML>
```

Ao clicar no link, você é questionado se deseja continuar ou não. Se clicar "Ok", a página da *internet.br* será carregada. Se clicar "Cancelar", nada acontecerá e a página permanecerá a mesma. Veja **Figura 7**.

Para deixar um "gostinho de quero mais", vamos ficar por aqui nesta edição. Aguarde o show de JavaScript II em uma das próximas edições. :-)

Para usar o que mostramos acima, a receita é a mesma de sempre: comece pelos exemplos desta matéria e depois vá alterando aos poucos para chegar ao resultado desejado.

*Marcos Cabral Resende (**mcr@ism.com.br**) é Engenheiro de Computação e Gerente Técnico do provedor de acesso ISM.*

NÃO ERRE O ALVO,
Zeek!

Por Game Master

Vocês pedem e o Game Master atende.

Foram tantos e-mails com dúvidas e pedidos de dicas, que nesta edição selecionamos alguns games e fizemos um apanhado de algumas dicas imperdíveis. Aí seu mané, se ligue nessa ou, se preferir, fique moscando por aí.

Blood

MPKFA – Adquire todos os poderes, vira Deus!
NOCAPINMYASS – Também adquire todos os poderes.
CAPINMYASS – Desliga o modo "Deus".
LARA CROFT – Pega todas as armas.
IDAHO – Adquire a quantidade de armas que quiser.
MONTANA – Adquire tudo. Armas e acessórios.
SPORK – Dobra sua saúde.
GRISWOLD – Dobra sua armadura.
KEYMASTER – Ganha todas as chaves.
FUNKYSHOES – Ganha botas saltadoras.

FIFA 98

Configure a data do seu sistema para 29 de fevereiro de 1997. Selecione o time de Cingapura e, enquanto joga, digite alguma destas palavras encantadas:

CANTONA	Permite que o jogador dê um chute aéreo no espectador
KAYU	Faz com que o juiz apareça somente de cueca
KELONG	Escala os jogadores Abbas Saad e Michael Vana
LAOCHIAO	Escala os jogadores Quah Kim Song e Dollah Kassim
LTH	Força os oponentes a fazer gol contra

SATCHEL – Ganha todos os itens.
COUSTEAU – Ganha roupa de mergulho e dobra sua saúde.
ONERING – Se torna invisível.
CALGON – Modo warp.
GOONIES – Mapa completo.
JOJO – Modo bêbado.
KEVORKIAN – Se suicida.
RATE – Mostra o frame rate.

MDK

Healme – Saúde total.
Holokurtisfun – Ativa isca.
Iliketolob – Ativa morteiro.
Ineedabiggun – Ativa uma superarma de corrente.
kill – Mata Kurt instantaneamente.
nastyshotthanks – Ativa granada.
tornadoaway – Ativa tornado.

Need For Speed 2

bus – ônibus escolar.
vwbug – Fusca.
semi – Caminhão.
miata – Mazda Miata.
mercedes – Mercedes-Benz.
volvo – Volvo Stationwagon.
bmw – BMW.
armytruck – Caminhão militar Mercedes.
Snowtruck – Caminhão Mercedes para neve.
Vanagon – Kombi Volkswagen.
jeepyj – Jeep YJ.
landcruiser – Toyota Landcruiser.
quattro – Audi Quattro.
commanche – Pick-Up commanche.
slip – Ativa os modos Slip e Super Slip.
pioneer – Ativa equipamento Pioneer em todos os carros

Tomb Raider 2

TODOS OS ITENS

Para adquirir todos os itens e armas faça o seguinte: Encontre uma área aberta agradável, livre de armas hostis e:

- Faça uma explosão
- Dê um passo à frente
- Dê um passo para trás
- Gire três vezes
- Pule para trás

Quando você ouvir um clique, saberá que está funcionando.

EVITANDO NÍVEIS

Estas dicas são para evitar alguns níveis. A qualquer hora do jogo, encontre uma área segura e aberta, então:

- Faça uma explosão
- Dê um passo à frente
- Dê um passo para trás
- Gire três vezes
- Pule para frente

Você saberá quando tudo isso estiver funcionando.

O Game Master sabe, o Game Master diz: fique ligado; na próxima edição tem mais!

Game Master (gamemaster@games.com.br) sabe tudo sobre games.

Páscoa à vista

Ilustração: Thais de Linhares

Por Patricia Diniz

Em abril, a palavra-chave é chocolate. Quem nunca ficou procurando as surpresas escondidas pelo coelhinho no Domingo de Páscoa? Para fazer você recordar os tempos de criança, o Etecétera... vai desvendar os mistérios sobre a busca aos ovos, só que estes são digitais. Não esquecendo a comemoração do Descobrimento do Brasil, da Inconfidência Mineira, dos Dias do Índio, e da Mentira, preparamos uma sopa de letrinhas em nosso Achados&Perdidos para você ficar ligado no que a Web anda dizendo sobre a nossa terra brasilis. Então, pegue sua luneta e procure novos portos virtuais para ancorar seu browser.

ACHADOS & PERDIDOS

PALAVRAS-CHAVE	Nº de documentos encontrados nas ferramentas de busca brasileiras					
	CADÊ? www.cade.com.br	SURF www.surf.com.br	ONDEIR www.ondeir.com.br	RADAR UOL www.radaruol.com.br	AONDE? www.aonde.com	ZEEK www.zeek.com.br
cabral	37	138	13	5813	28	1
tiradentes	10	62	4	1224	9	1
ovos AND páscoa	–	9	–	1	7	6328
inconfidência AND mineira	–	4	–	4	1	201
árvore	27	88	14	1177	19	1
pinóquio	–	3	–	53	–	124
monte AND pascoal	–	8	–	55	2	2
descobrimento AND brasil	–	18	–	2	1	4
mentira	3	45	3	963	3	8467
coelho	68	300	30	6580	59	19
chocolate	18	57	9	1480	10	24
judas	14	45	7	769	7	4
índio	8	41	17	1309	6	1
páscoa	13	41	12	237	10	1772

Pesquisa feita em 05/03/98

SE LIGUE NESSA!

Sem dúvida, uma das mais importantes datas brasileiras é o descobrimento de nosso país tupiniquim. E não é raro, entre uma navegada e outra, esbarrarmos com um site que trate exclusivamente deste tema. Uma boa fonte de consulta é o Vera Cruz 500 (***www.veracruz500.org.br***), um projeto que tem como objetivo não só disponibilizar informações sobre a comemoração do V Centenário do descobrimento brasileiro, mas também sobre a história da navegação de Pedro Álvares Cabral.

Para começar, vamos passar na seção "Aventura". Lá, encontramos dados que explicam o contexto histórico da época, a constituição das naus, como foi a viagem, a formação geográfica e os documentos utilizados por Cabral para concretizar a viagem, como Carta Régia de Nomeação do navegador para capitão-mor da armada Lisboa, com direito a download. Você ficará sabendo, por exemplo, quantos homens participaram da expedição e quais foram os instrumentos de navegação utilizados. Já em "Terra Brasilis" acompanhamos a evolução da Economia, da Política, da Cultura, da Ciência e da Técnica da época do descobrimento, que vai desde 1415 a 1600. Você pode conhecer ainda a arqueologia pré-histórica brasileira e futuramente participar de um fórum de discussões. Para completar sua visita, não deixe de ir à seção de links, e assim, quem sabe, você não se torna um descobridor de alguma terra virtual.

HOT HOT HOT

Data Páscoa – *www.if.ufrgs.br/~kepler/fis207/pascoa.html*
The Easter Egg Page – *www.geocities.com/SiliconValley/7933*
Happy Easter – *www.worldvillage.com/kidz/bilybear/easter/easter.htm*
The Land of Candbury – *www.cadbury.chocolate.ca/easter*
Godiva Chocolateria – *www.godiva.com/welcome.asp*
Pedro Álvares Cabral – *www.online.com.br/personal/cabral.html*
Cálculo do Dia da Páscoa – *www.dcc.unicamp.br/MC101/exerc/pascoa.htm*
Página do Coelho – *www.geocities.com/Heartland/6827/index.htm*
Museu da Inconfidência Mineira - *http://degeo.ufop.br/op/m_inc.htm*
Ouro Preto - *http://degeo.ufop.br/op/op.htm*

TROCA DE BITS

CAÇADOR DE OVOS

Carlos Eduardo Carvalho de Andrade trabalha como programador e webdesigner e se considera um viciado em ovos de páscoa. Mas não pense que ele é um freqüentador do grupo de chocólatras anônimos. Na verdade, ele caça telas ocultas nos softwares, criadas por desenvolvedores com o objetivo de desafiar os usuários. Estas telas são encontradas através da combinação de teclas e comandos e elas receberam esta denominação porque são muito difíceis de ser encontradas.

Para Carlos, esta dificuldade, aliada ao mistério em saber o que está por trás dos programas, é o que mais motiva os "caçadores de eggs". "A curiosidade em descobrir algo que não pode ser visto normalmente nos softwares foi o que me levou a pesquisá-los", disse ele, que acha os ovos de páscoa do Navigator um dos melhores. Sua idolatria por estes segredos da computação resultou na construção de uma home page sobre o assunto, que pode ser visitada em ***www.powertec.net/cadu***.

.BR – Na sua opinião, o que motiva os programadores a construir ovos de páscoa? Qual o tema mais abordado por eles e qual o mais incomun?

C. E. – Como programador, acredito que a maior motivação seja o fato de ter seu nome escrito no programa que você fez para determinada empresa, e não só o logotipo dela, podendo mostrar para amigos e usuários o seu trabalho e comprovar que conseguiu muitas vezes esconder o segredo do seu patrão. O mais comum é encontrar os créditos dos programadores, muitas vezes uma lista passando de baixo para cima da tela. Mas também existem segredos mais incomuns: O autor do mIrc (Khaled Mardem-Bey), que não tem por que esconder seu nome, criou uma série de ovos de páscoa diferentes, como frases escondidas nos hints dos botões na

barra de ferramentas (basta clicar neles várias vezes com o botão esquerdo), o ponto do "i" que fica quicando na tela "Sobre" ou então a foto de um animal de pelúcia.

.BR – Você já descobriu algum ovo de páscoa?

C.E – Já descobri um egg no jogo Paciência do Windows CE 1.0 (para HandHelds). Estava jogando normalmente, quando, de repente, apareceram os nomes dos autores da mesma maneira que acontece quando se termina o jogo, como uma cascata. Tentei repetir a operação e vi que, ao mover o ÁS, sempre reaparecia a animação. Mas depois que reiniciei o jogo não consegui repetir os passos. Algum tempo depois chegou a mim a notícia de que a Mobile Worker Magazine (da própria MS) havia publicado os passos, por sinal não muito fáceis e que, por acaso, havia feito naquele dia. Você pode encontrá-los na minha home page.

Além dele, descobri há pouco tempo o do Macromedia Director 6. Basta entrar na tela sobre e mover o nome "Macromedia". A partir daí, vem um show de animações e você pode arrastar e soltar qualquer um dos logotipos que ganham vida própria neste ovo de páscoa.

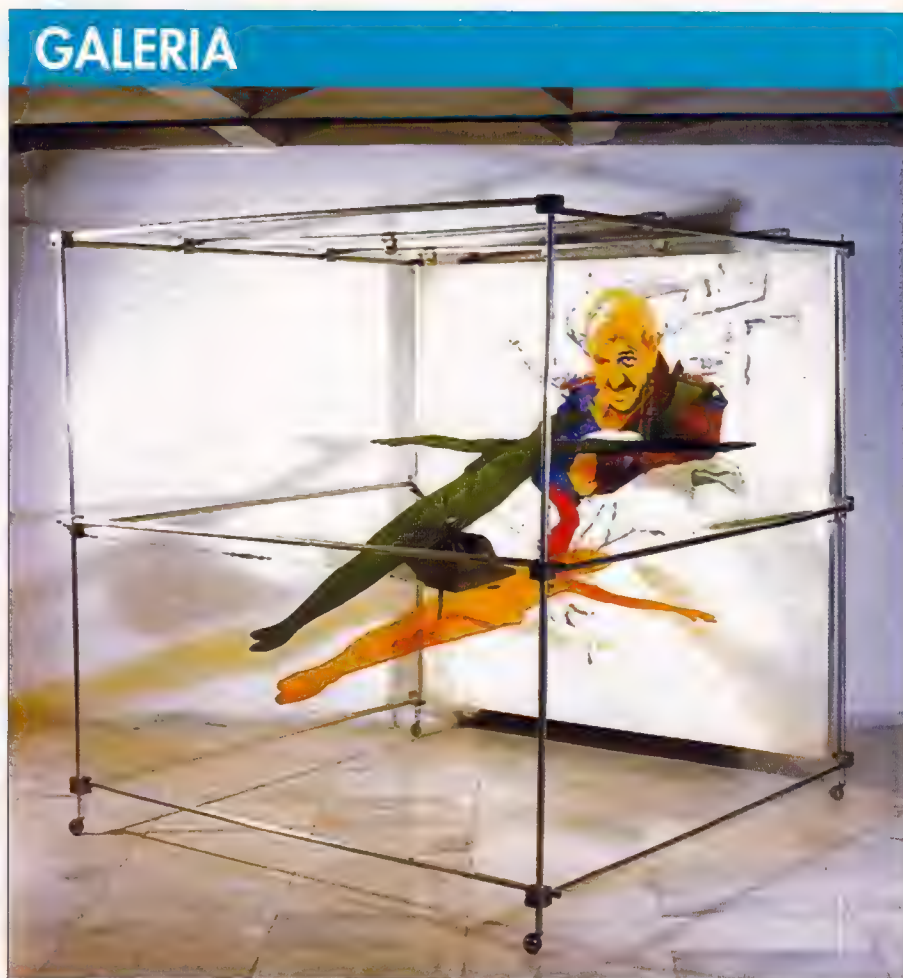
.BR – Na sua opinião, qual o melhor ovo de páscoa?

C.E – O melhor deles é o do Netscape Navigator, pois são várias combinações diferentes levando o internauta a diversos lugares, como o FishCam, que mostra um aquário real ao apertar-se Ctrl+Alt+F, e também apresenta a personalidade dos autores quando suas páginas pessoais são acessadas pelo comando *about: + nome do autor* (os nomes disponíveis são: ari, atotic, blythe, chouck, dmose, dp, ebina, hagan, jeff, jg, jsw, jwz, karlton, kipp, marca, mlm, montulli, mtoy, paquin, robm, sharoni, terry, timm).

.BR – Qual a dica que você dá para aqueles que desejam entrar para o universo da caça aos ovos?

C.E – Quem estiver começando agora, e utilizar os programas mais comuns do mercado (como MS Office, Win95, Netscape Navigator, entre outros), pode visitar minha home page para saber melhor o que são ovos de páscoa e encontrar aqueles mais comuns, com "screenshots" e informações passo a passo, em português, sobre como encontrá-los. Depois, pode acessar páginas mais completas, mas sem screenshots, como o The Easter Eggs Archieve (***www.eggs.com***), onde pode-se encontrar até segredos de calculadoras da HP, e o The Easter Egg Page (***www.htsoft.com/easter***).

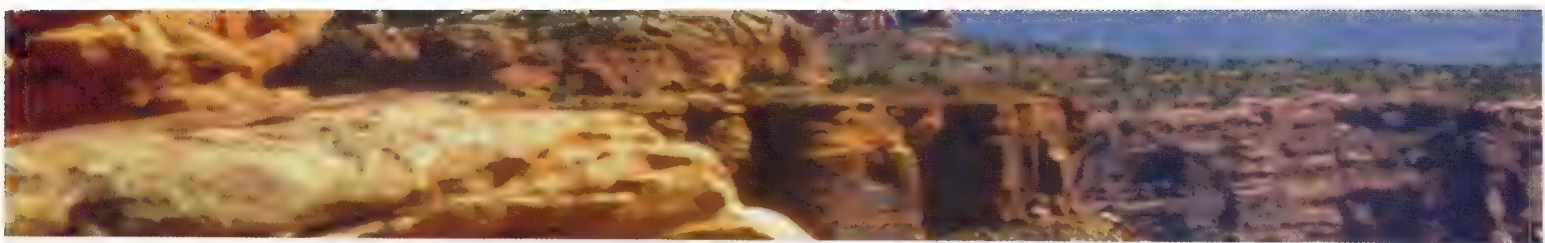
Patricia Diniz
(patdiniz@ediouro.com.br)
está caçando os diversos ovos de páscoa escondidos em sua vida.

GALERIA

Duke Lee Wesley: ***www2.uol.com.br/animae/artistas/wesley/177.htm***

OS SITES MAIS QUENTES DA INTERNET

Web Guide

Especial Aventura

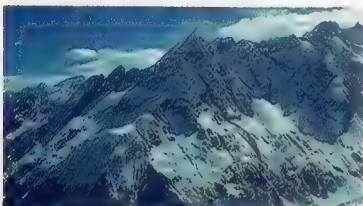
Ilustração: Bernard

ESCALADA

Himalayan Portraits

http://aleph0.clarku.edu/rajs/mountain.html

Neste site você encontra um mapa clicável com todos os picos do Himalaia, fotos incríveis das faces do Nepal, Índia e Pasquistão, e ainda uma lista das montanhas mais altas do planeta. Aproveite para conferir a seção dedicada ao Monte Everest, é demais!

Webventure

http://www.uol.com.br/webventure/mountain/index.htm

Site muito legal feito por brasileiros. Nele, além de muitas fotos, dicas e roteiro para escaladas, você pode conseguir um papel de parede alucinante para o desktop de seu Windows. Uma das atrações do momento no Webventure é a cobertura da viagem radical que um casal de brasileiros está fazendo: eles vão de São Paulo ao Alasca, de carro! Através de um notebook e uma câmara digital os dois enviarão, semanalmente, um relatório contando todas as novidades. Não deixe de conferir!

Rock'n Road

http://www.rocknroad.com

Este premiadíssimo site é muito legal! Nele você encontra um mapa clicável que mostra dezenas de áreas incríveis para alpinismo. Clicando sobre o local desejado, você conhece detalhes das montanhas, visualiza fotos radicais, tem notícias de eventos e muitas dicas. Outro serviço interessante é uma espécie de classificado de pessoas, onde você encontra anúncios de pessoas em busca de outras interessadas em aventuras.

GERAIS

Great Outdoor Recreation Page

http://www.gorp.com

Se você está em busca de dicas sobre esportes outdoor ou mesmo lugares paradisíacos, não deixe de conhecer este site. O GORP, com dezenas de serviços incríveis, é uma verdadeira enciclopédia para quem pensa em se aventurar mundo afora.

Discovery Online

http://www.discovery.com

Quem é fã do Discovery Channel, disponível nas TVs a cabo, não pode perder este site, a versão online do canal mais "aventureiro" da televisão. Clicando em "Site Map", você tem uma amostra do que lhe espera neste que é um dos melhores sites da Internet.

National Geographic

http://www.nationalgeographic.com/main.html

Quem é aventureiro de carteirinha, com certeza tem em sua cabeceira as revistas, livros e fitas de vídeo da National Geographic. Pois bem, está na hora então de colocar este site no seu bookmark. Expedições, informações para viagens incríveis, fotos e relatos impressionantes. Outro site que encabeça a lista dos melhores da Rede.

Great Outdoors

http://www.greatoutdoors.com

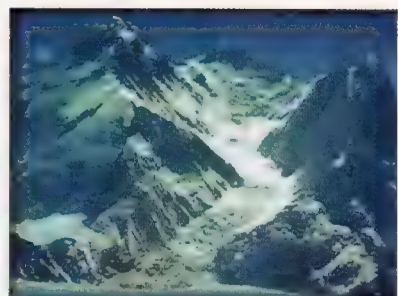
Este site é demais! Quem gosta de adrenalina rolando na veia não pode deixar de conhecer. Muito esporte radical, seções dedicadas a entrevistas e matérias especiais, chat e a "Lição do Dia", onde você aprende uma manobra ou tem uma dica especial de algum esporte. Uma parte muito interessante é a "Trip Calculator", onde você escolhe para onde vai viajar, o tipo de hotel, diversão que deseja e o site calcula a previsão dos gastos. Não deixe de curtir também o visual do Great Outdoors.

The Mountain Zone

http://www.mountainzone.com

O The Mountain Zone é, sem dúvida, um dos mais completos sites sobre alpinismo. Tudo o que você já imaginou querer saber sobre aventura e vida outdoor está aqui. Fotos, arquivos multimídia com vídeos e sons, com transmissão de rádio direto e ao vivo de diversas estações das montanhas mais badaladas do planeta. O interessante deste site é o tratamento sério e profissional dado às escaladas. Várias páginas dedicadas à história do alpinismo e das montanhas, cultura dos locais e ainda estudos sobre os efeitos psicológicos gerados pelas altitudes. Não deixe de gastar algumas horas por aqui, vai valer a pena.

Desert USA

http://www.desertusa.com

Uma revista online dedicada aos desertos do mundo. A flora e fauna que habitam estas regiões e ainda uma seção dedicada às aventuras nos principais desertos do planeta. Vale a pena conhecer estes lugares inóspitos, mesmo que seja a bordo de um computador. :-)

The Great Outdoors Page

http://www.the-great-outdoors.net/index.html

O objetivo deste site é fornecer informações, dicas e responder questões de todas as pessoas que dedicam suas vidas para esportes outdoor e viagens de aventura. Vale a pena uma visita, pois a quantidade de informação é bem grande.

Fielding's DangerFinder

http://www.fieldingtravel.com/df/index.htm

Se você é daqueles que vivem movido a perigo, corra até este site. Nada mais do que um catálogo com os lugares mais perigosos do planeta, com todas as dicas de localização, possibilidades de acidentes e muito mais. Loucura? Hmmm, você nem imagina o quanto.

Central de Aventuras

http://www.aventura.com.br

O Central de Aventuras é um site *made in Brazil*, que mostra uma lista de lugares exóticos, excitantes e de primeira para aquela aventura. Você pode tomar parte de expedições por todo mundo, praticar esportes de ação, cruzar oceanos em pequenos barcos, encontrar gente interessante. Segundo o próprio site diz: "Aproveite; afinal, só se é jovem para sempre!".

Into Thin Air

http://outside.starwave.com/magazine/0996/9609feev.html

Neste site você tem acesso a relatos impressionantes do autor do livro "No ar rarefeito", John Krakauer. Detalhes da expedição, as experiências inesquecíveis dos momentos do acidente e fotos do próprio Krakauer. Não deixe de conferir.

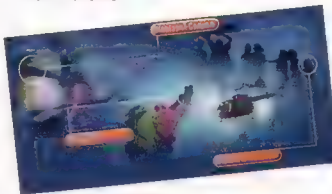
Adventure Living

http://www.adventureliving.com/home/index.html

Neste site você vai ter acesso a todo tipo de aventura: mergulho, skydive, mountain bike, vela e expedições radicais. Bem legal! Muita foto, histórias e muito mais.

Hollywood

http://www.hollywood.com.br

Claro que você, como todo mundo, já ficou hipnotizado com as campanhas publicitárias do Hollywood na TV, não é? Pois bem, se você "viajou" nos canyons e desertos dos filmes, não pode deixar de conhecer o site. Seguindo o slogan da campanha, em "No limits" você vai conhecer os detalhes da produção, história e cultura dos lugares das locações, um "por trás das câmeras" e, para completar, muita informação sobre Fórmula Indy. Se você curtiu o trail no Hualapai Canyon, a escalada na Antártida e o surfe nas dunas do deserto de Namib, na Namíbia não deixe de conferir o site.

American's Sport Headquarters

http://www.sport-hq.com/oas

Terra, ar, água e neve. Já deu para entender? Todos os esportes outdoor com todos os "sabores" possíveis e imaginários. Um bom começo para encontrar qualquer coisa, já que a organização do site é na forma de diretórios.

Map Adventures

http://www.mapadventures.com

Este site é bem legal. A especialidade são mapas de aventuras que exploram a topografia do lugar. Se você planeja se aventurar por aí, não deixe de conferir onde vai pisar e aproveite para pegar algumas dicas e guias. Vale a pena.

World Outdoor Web

http://www.w-o-w.com

Este site é mantido pelo inglês Tom Phillips, um entusiasta do mundo outdoor e especialista na criação de sites na Web. Muita informação, dicas de aventuras e fotos, é o mínimo que você pode esperar.

Book Trail

http://www.booktrail.com

Site especializado em livros e vídeos sobre aventura e esportes outdoor. Você escolhe sobre o que deseja ler, recebe um resumo da publicação e ainda pode encomendar o livro. Nota 10!

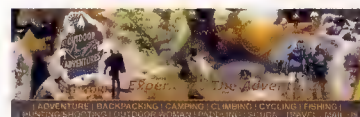
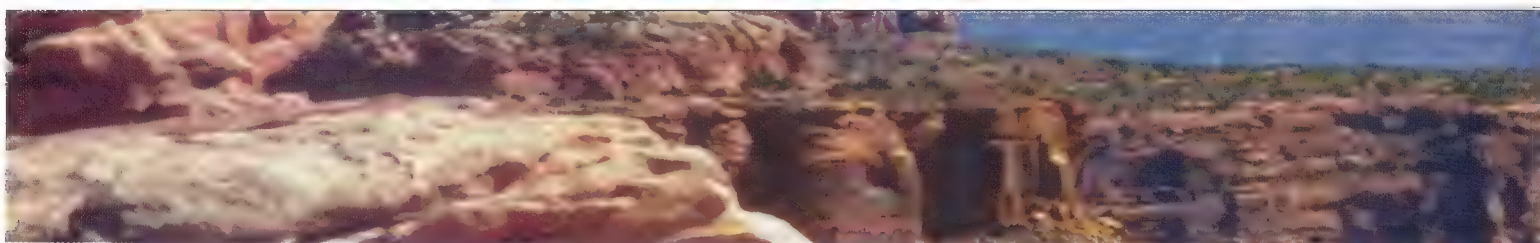
Travel & Outdoor Adventure

http://www.hortonphoto.com/travel.html

Uma coleção de imagens incluindo paisagens, pessoas interessantes, arquiteturas exóticas, esportes outdoor e muita ação. Vale a pena conferir.

Outdoor Adventure Network

http://www.outadventures.com

Outro site dedicado a informar e auxiliar os aventureiros em suas viagens pelo planeta. Dicas de lugares radicais, informações sobre alojamentos, trilhas de alpinismo, bike e caminhada, além de ótimas opções para pesca e caça. Uma seção interessante é a dedicada às mulheres. Bem legal!

Adventure Galore

http://www.adventuresgalore.com

Como diz o próprio site, se você é um aventureiro, chegou ao lugar certo. Com direito a música ambiente, aqui você tem todo tipo de informação que deseja antes de se aventurar nas trilhas do mundo. Aproveite a deixa e não perca esta chance!

Adventure Sports

http://www.adventuresports.com

Todos os esportes que você pode imaginar estão aqui! Clínicas, lugares, aventuras e expedições. Tudo o que você precisa para se iniciar na vida outdoor. Não deixe de conhecer este incrível site.

The Outdoor Directory

http://www.outdoors.co.uk

Um bigdiretório sobre esportes outdoor. Site muito completo, que não deve faltar no seu bookmark.

Do It Sport

http://www.doitsports.com

Neste site você fica por dentro de todos os eventos de vários esportes de ação. Nele também é possível encontrar uma série de links bem legais, que não podem faltar em seu bookmark.

BIKES

New Mexico Mountain Bike Adventures

http://www.gorp.com/nmmbadv

Um guia para exploração de áreas selvagens e remotas da região de Santa Fé, no Novo México. Além de conhecer diversas trilhas radicais, você ainda vai ficar por dentro da história e geologia locais.

The Official Raleigh HP

http://www.raleighbikes.com/index01.html

Site oficial da famosa Raleigh, empresa que fabrica bicicletas radicais. Toda a linha 98, informações técnicas e fotos, muitas fotos. Dê um pulo até lá e escolha a sua.

Caminho de Santiago em bicicleta

http://www.geocities.com/Yosemite/2015/index.html

Como diz o próprio autor: "Este site foi feito para mostrar a todos os que apreciam a natureza, as artes e os esportes de aventura, acrescidos de pitadas de magia e religiosidade, que existe uma rota milenar que conduz peregrinos a Santiago de Compostela, na Espanha, perfeita para ser realizada em bicicleta, esperando por qualquer um que se aventure". José Roberto e Aurélio gostaram da idéia e percorreram, em bicicleta, os 850 km de trilhas, quase sempre montanhosas, da França até Santiago de Compostela na Espanha. Claro que eles têm muito a contar sobre a aventura e neste site você vai ficar por dentro.

REVISTAS

Outside Online

http://outside.starwave.com

Este site é a versão online da bíblia de todo aventureiro: a revista Outside. No mercado editorial há mais de 20 anos, a Outside se lança no mundo digital com a mesma categoria e competência que sempre estampou nas páginas da revista papel. Notícias diárias, condições de temperatura nos principais points de aventura, equipamentos, lugares imperdíveis para uma viagem e um resumo da publicação.

PESSOAS

Amyr Klink

http://www.amyrklink.com.br

Livros, fotos, projetos, biografia e embarcações. O site do mais famoso aventureiro do Brasil, Amyr Klink, tem tudo o que você sempre quis saber sobre sua vida e projetos. Na seção "Oficina Naval", você tem acesso a um artigo muito interessante sobre construção em alumínio. Não perca!

David Bengston

http://users.aol.com/debengston/index.htm

Este é o site do guia e alpinista do Yosemite Park, Califórnia, David Bengston. Especialista em paredes gigantescas como as famosas El Caption e Half Dome, David dá todas as dicas para os principiantes e experientes, mostra fotos alucinantes de escaladas, lista os equipamentos mais modernos e muito mais. Não deixe de dar uma subida até lá!

LUGARES

Mt. Everest Special

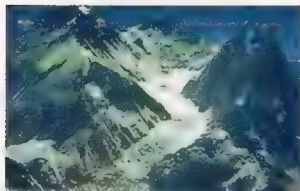
http://projo.com/special/everest/main.htm

O Everest é, sem dúvida, a montanha mais famosa e desejada do mundo. Neste site você fica conhecendo cada detalhe deste que é o pico mais alto do planeta. Um ponto extremamente interessante deste site é a discussão acerca da comercialização do Everest. Hoje, com US$ 65.000 no bolso, qualquer cidadão, preparado ou não, pode se aventurar nas trilhas e escaladas radicais até o cume da montanha. Resultado: mortes e acidentes. Vale a pena ler e refletir sobre isso.

Everest Archives

http://www.everest.mountainzone.com

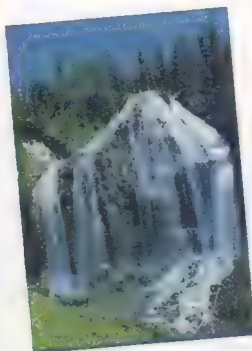
Muita multimídia, transmissões ao vivo e histórias da montanha mais alucinante do planeta! Acompanhe todas as expedições ao Everest deste site. Você vai ficar chocado com tanta foto legal, depoimentos emocionantes e até áudio de bases do pico mais alto do mundo.

Yosemite Park

http://www.YosemitePark.com

Segundo o presidente americano Roosevelt, que deu o título de parque nacional ao Yosemite, este é o lugar mais lindo do mundo. E conhecendo de perto fica até difícil discordar... Com montanhas altíssimas, vegetação exuberante e paisagens incríveis que se modificam radicalmente a cada estação do ano, o Yosemite é um lugar que deve fazer parte do roteiro de qualquer aventureiro. Neste site você fica sabendo de absolutamente tudo o que está disponível, as melhores épocas de conhecer, hotéis e condições de temperatura. Não deixe de dar uma conferida.

Yellowstone

http://www.yellowstone-natl-park.com/index.html

Para quem já esqueceu os tempos de criança, este é o parque do Zé Colméia! He, he, he... Isso pode parecer um detalhe irrelevante, mas não deu para resistir. :-) Claro que o mais importante é a natureza e as possibilidades de diversão que podem ser exploradas neste lugar. O visual do site não combina muito com o lugar, mas a quantidade de informação não deixa nada a desejar. Se você planeja uma viagem, faça uma escala por aqui primeiro.

Mount Everest Stories

http://www.1997everest.com

Este site é muito legal! Tudo sobre as expedições ao Monte Everest. Vários eventos ao vivo, fotos, histórias, áudio dos alpinistas, posters, indicação de livros e muitos depoimentos. Vale a pena uma visita.

Sheridan, Wyoming

http://www.sheridan.wyoming.com

O Wyoming é um dos estados americanos que possuem mais atrações para esporte outdoor. De escaladas a mountain bike, tudo o que você quiser conhecer deste lugar está neste site.

Abrolhos

http://www.linkway.com.br/abrolhos

O arquipélago de Abrolhos é aquele tipo de lugar que se encaixa na categoria "Paraíso". Uma reserva biológica destinada à preservação da fauna e flora, que, quando foi transformada em Parque Nacional, passou a ser aberta à visitação. Muito mergulho nas águas cristalinas, para curtir os vários tipos de peixes e ainda uma visita aos ninhos de atobás, pássaros típicos da região. Muita aventura mas, principalmente, muita beleza e encantamento.

Patagonia, Chile

http://www.interknowledge.com/chile/explora/exppata.htm

Este lugar isolado, conhecido como o verdadeiro "fim do mundo", oferece opções de aventura indescritíveis. Muita neve e frio, montanhas para a prática de esqui e muita caminhada. Não deixe de ver as informações sobre o Parque Nacional Torres del Pine. Vale a pena conhecer!

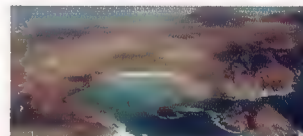
Bonito

http://www.netmaster.com.br/brasil/port/bonito.htm

O paraíso dos mergulhadores também não poderia estar de fora da Rede. Um dos muitos sites dedicados ao lugar, aqui você tem acesso a fotos e muita informação sobre este paraíso localizado no Mato Grosso do Sul.

Fernando de Noronha

http://www.brazilinfo.com/nationalparks/fernandodenoronha

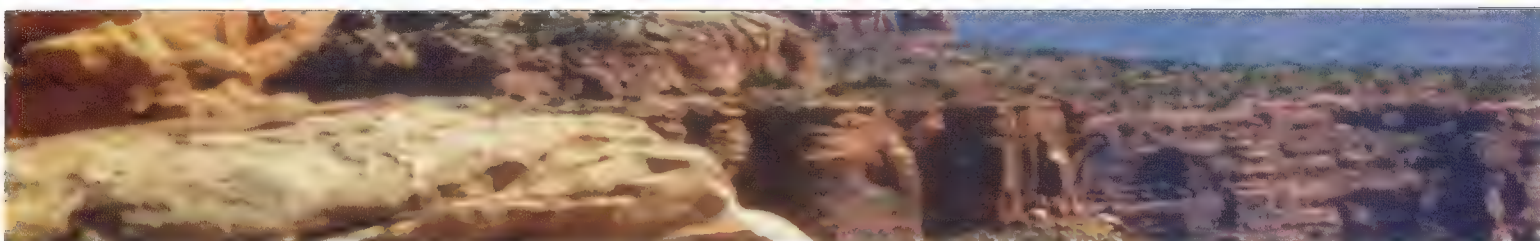
Outro paraíso brasileiro, Fernando de Noronha merece ser visitado pessoalmente, ao vivo e a cores. Se você ainda tem dúvida, dê um pulo neste site e confira o que lhe espera.

ESQUI

Ski Untracked

http://www.untracked.com

O esqui não é lá um esporte muito radical, mas dependendo das condições onde é praticado, pode ser considerado coisa de maluco. Neste site você vai ver muitas fotos legais e ainda muita informação sobre esqui. Não deixe de conhecer.

Avalanche Center

http://www.csac.org

Aventureiro que se preza é esperto e fica de olho nas condições da natureza. Este site é a parada obrigatória para isso. Condições da neve, boletins sobre tempestades e ainda informações sobre possíveis avalanches em montanhas e parques. Fique atento!

AGÊNCIAS

Alaya Expedições

http://www.bestway.com.br/alaya

Alaya é uma agência brasileira especializada em expedições no melhor estilo aventureiro. No site você encontra dicas para preparação, relatos de viagens, aventuras no Brasil e muito mais. Vale a pena conhecer.

Tito Rosemberg Expedições

http://titorosemberg.com

Quando o assunto é aventura, um nome não pode faltar: Tito Rosemberg. Ele participou de inúmeras aventuras radicais, como por exemplo integrando a primeira equipe brasileira no Camel Trophy 1985, em Bornéu, Indonésia. Tito, morando nos Estados Unidos há alguns anos, organiza expedições de primeira pelo oeste dos Estados Unidos. Neste site, você saberá como conhecer as dunas no deserto, montanhas cobertas de neve, rios de água cristalina, florestas milenares e alguns dos parques mais famosos do mundo. Sempre a bordo de um autêntico motorhome, aqueles caminhões muito legais equipados com uma casa. Vale a pena se informar e quem sabe organizar uma viagem inesquecível.

Adventure4u

http://www.adventures4u.com

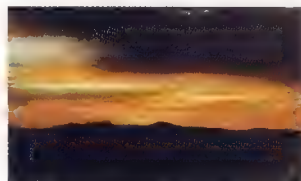
Este site foi desenvolvido para auxiliar as pessoas a planejar suas aventuras. Através do Adventure4u, você pode entrar em contato com empresas e agências que oferecem viagens alucinantes e ainda apreciar fotos e artigos interessantes.

Adventures Great & Small

http://www.great-adventures.com

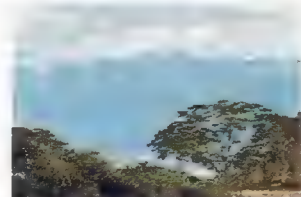
Para onde ir e o que fazer. Estas são as questões que este site objetiva responder. Dicas de lugares exóticos a preços bem razoáveis e sugestões de passeios inesquecíveis.

Travel Club Adventures

http://www.travelclubadv.com

A Travel Club Adventures é uma agência especializada em viagens radicais e expedições alucinantes. Visitando o site, você fica por dentro de todos os roteiros, datas de saída e possibilidades de criar sua própria viagem, saindo para onde e chegando de onde quiser.

AUTOS

HP moto&aventura

http://www.highway.com.br/moto/aventura.htm

Este site, organizado e mantido pelo brasileiro Dimas Costa, é uma referência em tudo o que diz respeito a moto e aventura. Com informações preciosas e muitas dicas, é impossível não gastar algumas horas por aqui. Se você é um amante das duas rodas, este é o seu lugar!

4X4 & Cia

http://www.4x4ecia.com.br

Se você é ligado em uma boa aventura offroad, não pode perder o site da revista 4X4&Cia. Dicas de trilhas, datas de eventos e ainda todas as informações sobre a participação de brasileiros nos ralis mais alucinantes do planeta.

Erosão 4x4

http://www.compwear.com/erosao4x4

Site dedicado aos amantes da lama e trilhas esburacadas. Na seção "Top Models", não espere ver mulheres bonitas, o lance lá são jipes bem legais. Ah! Tem até música ambiente no melhor estilo aventura.

AÉREOS

SSI Pro

http://home1.gte.net/ssipro/frame.html

Este é o site da associação profissional de skysurfing. Quer coisa mais radical do que isso? Surfar no espaço? Hmmm, então dê um pulo até lá e confira!

EQUIPAMENTOS

Land Rover

http://www.landrover.com

Não há aventureiro que não sonhe com os Land Rover. São demais! O melhor de tudo é que o site acompanha a linha dos produtos e arrebenta. Além de ter acesso a fotos e informações sobre toda linha Land Rover, você também pode escolher e montar o carro dos seus sonhos, tirando e colo-

cando acessórios e na mesma hora conferindo o resultado.

How GPS works?

http://www.fieldworker.com/gpsworks.html

Aventureiro esperto não sai por aí sem estar bem equipado. O sistema de navegação por satélite já se tornou popular e com a chegada dos receivers GPS (Global Position Satelite) de mão, qualquer pessoa pode navegar com segurança por todos os lugares do mundo. Neste site você fica por dentro do funcionamento deste sistema e ainda obtém dicas para não perder todos os recursos do GPS.

Salomon Sports

http://www.salomonsports.com

Não tem jeito... O que há de melhor em termos de calçado para esportes outdoor leva a marca Salomon. De esquis a tênis para caminhada, passando por patins inline, snowblades e snowboard, a empresa arrebenta tanto em design quanto em tecnologia. O site segue a mesma linha: bonito, eficiente e de acordo com o slogan: "the mountain is our playground" (a montanha é o nosso playground).

Brickwheels

http://www.brickwheels.com

A Brickwheels é uma empresa especializada em acessórios para esportes outdoor. Você encontra de tudo! O único ponto contra é que ainda não dá para comprar, mas pelo menos você pode escolher e verificar se existe equipamento que você deseja.

Royal Robbins

http://www.royalrobbins.com

Roupas alucinantes para esportes outdoor. Mas infelizmente só podemos ficar na apreciação pois não dá para comprar nada. De qualquer forma, vale a pena conferir.

Kilted Yak

http://www.kiltedyak.com

O Kilted Yak é uma marca alucinante de roupas e acessórios outdoor. O site é muito legal e vale a pena conferir.

Outdoor Gear Page

http://www.sonic.net/~chard/gearpage.html

Acessórios alucinantes, desde mochilas até os mais sofisticados equipamentos eletrônicos de última tecnologia.

The GearReview Company

http://www.gearreview.com

Tudo sobre equipamentos para o mundo outdoor está aqui. Uma lista completa e várias marcas de renome. Vale a pena gastar um tempo por aqui.

Fishing Sport

http://www.diving.com.br

Tudo o que você precisa saber sobre equipamentos de mergulho está neste site. O melhor: em português.

MERGULHO

Diving Medicine

http://www.gulftel.com/~scubadoc/divmd.html

Neste site você fica conhecendo os problemas de saúde mais comuns que podem acontecer com mergulhadores. Como informação é a alma do negócio, não deixe de aproveitar a quantidade enorme de informações e dicas para evitar problemas. Se cuide!

RAFTING

Outdoor Adventure Rafting

http://www.raft.com

O rafting, aquela loucura de descer correderias a bordo de um barco inflável, é um esporte muito comum nos Estados Unidos e já está ganhando adeptos em todos os lugares do Brasil. Neste site você conhece um pouco mais o esporte. Quem sabe você não se anima e sai descendo rio abaixo! :-)

SKATE

K2 Skates

http://www.k2skates.com/index.html

A K2 é uma das melhores fabricantes de patins inline. Com um visual de primeira, neste site você tem muita informação sobre o produto. Não deixe de dar uma esticada até lá!

BUNGEE JUMP

Bungee Jump.com7

http://bungee.jump.com

Uns dizem que eles são suicidas em potencial, outros os chamam de loucos e insanos. Mas, para quem curte uma aventura, o que eles são é radicais! O número de praticantes de Bungee Jump cresce em todo mundo e se você quiser saber mais sobre este esporte não deixe de conhecer este site. Hmmm, mas antes de se aventurar, não deixe de ler um pouco sobre os acidentes. Infelizmente o Bungee Jump é o campeão de desastres entre os esportes radicais. :-(

CATIRIPAPO

Os Pratos da Balança

Por Carlos Alberto Teixeira

Se examinarmos o crescimento assustador da Internet, perceberemos logo de cara que essa explosão se dá mais intensamente nos países do primeiro mundo, em especial entre os jovens e principalmente nas populações que falam inglês. Esperava-se que a grande Rede viesse a se tornar um campo comum para onde qualquer pessoa que estivesse conectada ao sistema poderia trazer seus talentos e habilidades e, em contrapartida, dela extrair conhecimentos e informações úteis a qualquer instante.

Todavia, o crescimento da Rede concentra-se nas áreas ricas do planeta. Dois terços dos hosts em todo o mundo estão registrados na América do Norte e 97% deles encontram-se nas economias de alta renda, que por sua vez só contam com 15% da população mundial.

Uma estatística que exemplifica cabalmente este flagrante desequilíbrio é que existem mais hosts Internet na Islândia, país com cerca de 250 mil habitantes, do que na África continental (excluindo África do Sul), com seus 675 milhões de almas. Eu mesmo já presenciei isso pessoalmente naquela ilha gelada. Quase toda casinha, às vezes perdida no meio de um deserto entre geleiras, tem gente corada, culta, bem alimentada, falando no mínimo dois idiomas e um belo de um PC ligado à Internet.

A carência de uma infra-estrutura robusta de telecomunicações é o maior obstáculo que encontram os países em desenvolvimento na hora de oferecer serviços confiáveis na Internet. Para conectar toda esta nossa massa, precisaríamos de muitos, muitos computadores. E talvez não se devesse nem pensar nisso em áreas onde ainda faltam comida, educação e saúde.

Alguns estudiosos ainda crêem na disseminação da Internet em países pobres através da distribuição de hosts ligados em Rede em instituições públicas, como bibliotecas, hospitais, escolas e até mesmo em quiosques comerciais preparados com esse fim.

Como se não bastassem todos esses problemas, ainda temos a questão do idioma, associada às óbvias disparidades geográficas, culturais e demográficas. O domínio da língua inglesa na indústria de tecnologia da informação, e mais especificamente na Internet, determina que, se um usuário for analfabeto em inglês, será quase analfabeto na Internet. Usuários anglófonos têm muito mais portas à sua disposição no mundo digital interligado que a Rede oferece. Enquanto não pudermos elevar nosso nível de educação básica e de conhecimentos em tecnologia da informação, continuaremos sempre alimentados por mãos estrangeiras.

As nações do terceiro mundo apresentam a maior proporção de habitantes com menos de 14 anos, no entanto, essa gurizada não dispõe de educação fundamental, e muito menos secundária. Desse jeito é muito difícil difundir suficiente capacitação tecnológica entre nosso povo.

O mundo virtual, como não poderia deixar de ser, imita o mundo real. As desigualdades que existem no primeiro são meramente um eco das que sempre existiram no segundo. Cada região do mundo tem o seu karma e convivendo com essa realidade, nós (e eles) conseguiremos crescer, pois evolução é Lei. E vamos tocando o bonde.

*Carlos Alberto Teixeira (**cat@royal.net**), o c.a.t., é consultor de sistemas e colunista de O Globo, "Informática Etc".*

Ilustração: Thais de Linhares